N°11 – SCENARS : AD&D2 · RUNEQUEST · CYBERPUNK · NIGHTPROWLER · STAR WARS · CTHULHU

backstab

N°11 35 F

le magazine des jeux de rôles

backstab

EXCLUSIF

VAMPIRE THE MASQUERADE

3e édition

Haunted Shadows

BOLTON nous livre ses femmes

16 PAGES EN PLUS

DOSSIER SPÉCIAL

GenCon 98

le Jeu de Rôles n'est pas mort, il bouge encore !

100 NOUVEAUTÉS CRITIQUÉES

GRAND CONCOURS AVEC Montjoie!

Septembre/octobre 98 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 11 - 35,00 F - RD





Découvrez cet automne la nouvelle édition de
POLARIS
DÉJÀ PARUS
• **L'écran** (avec un livret contenant des compléments d'information sur la vie sous-marine et un scénario).
• **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20m de large).
• **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte...).
• **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique...).
• **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservés au MJ).
• **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
• **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
• **Gaïa** (campagne).
À PARAÎTRE
• **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de Polaris, ainsi que le deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).
Octobre/novembre 98
• **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, des complots de grandes puissances...).
Janvier 99
ÉGALEMENT
• **Les Foudres de l'abîme** (La Directive Exeter/Opération Nemrod/Les Soldats du Crépuscule, un cycle en trois romans de Philippe Tessier).
• **Rédemptions** (nouveau roman de Philippe Tessier qui vous entraînera dans l'univers de la piraterie).
INITIATIONS DÉDICACES
• **Phénomène J** (23, rue Jean de Beauvais 75005 Paris)
Samedi 26 septembre 98 **Samedi 24 octobre 98**
• **Nomades** (37, Bd Bourdon 75004 Paris)
Samedi 3 octobre 98 **Samedi 17 octobre 98**
• **Monde des Jeux** (137, rue Maurice Arnoux 92120 Montrouge)
Samedi 10 octobre 98
• **Monde du Jeu** (25, rue Honoré d'Estienne D'Orves Pantin)
Du 16 au 18 octobre 98
• **Star Player** (3, rue Dante 75005 Paris)
Samedi 31 octobre 98



Présente

POLARIS

Un Jeu de Rôles de Philippe Tessier
Illustré par Joël Mouclier

N° 11 septembre octobre 1998

backstab
le magazine des jeux de rôles

News du monde et d'ailleurs

Gencon

Magazine

Critiques

Dossier

Mais encore

Scénarios

TOP 10

Ventes mai/juin 1997.

Le TOP 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de rôles

1 • Le Sabbat
2 • Liber Angelis
3 • Le Livre des Hucksters
4 • Mage : the Sorcerer Crusade
5 • Le Livre des Morts
6 • Horreurs
7 • Les Ashragors
8 • City o'Gloom
9 • Les Pyramides de Nâh
10 • Sartosa

Jeux de cartes

1 • Exode
2 • Doomtown
3 • Forteresse
4 • L5R Hidden Emperor
5 • Babylon 5
6 • Underworld
7 • Arsenal
8 • Shadowrun
9 • Jabba's Palace
10 • Aliens/Predator

Jeux de plateau

1 • Mandragore
2 • Chronopia
3 • Demonworld
4 • Confrontation
5 • Circuit Formule Dé 13 et 14
6 • Elixir
7 • Livret d'Armée Isthak
8 • Service Compris
9 • Hannibal
10 • Colons de Katäne









DEMONWORLD



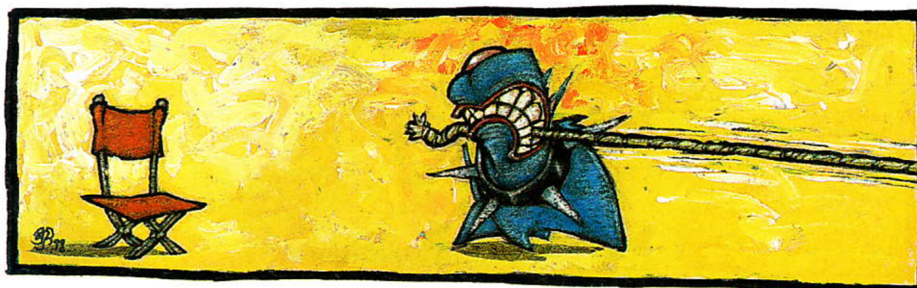
LE CHOIX DES ARMES
DEMONWORLD
DEMONWORLD
ARMÉE IMPERIALE
DEMONWORLD
CLANS ORCS
DEMONWORLD
DEMONWORLD
elfes
DEMONWORLD
ROYAUMES NAINS
Asmodée Éditions

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

21 minutes 13 secondes pour haïr

Message personnel : je te l'avais dit Michael, si ce CD d'ambiance pour Hell on Earth est une bonne daube, je te poursuivrai jusqu'en enfer pour te le faire écouter. De mon côté, c'est déjà fait, j'en ai écouté 21 minutes 13 secondes et j'en ai détesté chaque seconde. Imagine ce que l'on peut faire en 21 minutes 13 secondes. Écrire un éditorial par exemple.
... Voilà, plus le temps de vous raconter grand-chose une fois ces 21 minutes 13 secondes passées... grumble grumble, GENCON... grumble grumble, Nouveautés... grumble grumble, Scénarios... grumble grumble, vous voyez le tableau quoi. Bonne bourre !

CROC



Gagnants des concours :

White Wolf

1° PRIX - Cyril Minouni de Champlan
DU 2° AU 4° PRIX - Carole Stephanovic de La Ville du Bois, Olivier Boesch de Dammart, Derouilles Aurélien de Loos
DU 5° AU 9° PRIX - Dardennes Christophe de Saint Germain en Cogles, Fau Thierry de Paris, Calluaud Laurent de Nice, Lancret Xavier de Paris

Might and Magic

Ritou Arnaud de Pons, lebrun Christophe de Lyon, Senechau Jérome de Beaumont, Amrane Mohamed de Villejuif

A.G Conseil

Dauvergne Alexandre de Chanteloup, Turbide Bruno de Nieul-sur-mer, Leclère Nicolas de Marsannay-la-côte, Charfly Nicolas de Nieul-sur-mer, Spément Alexandre de Villejuif, Klein Rémy d'Orsay.

Félicitations aux gagnants.
Par faute de place, nous donnerons les réponses au prochain numéro.



Visuel de couverture illustré par John BOLTON. Visuel de couverture de *Haunted Shadows*.

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Croc
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Alexandre Znyk, Patrick Renault, Benoit Clerc, Michaël Croitoriu, Geoffrey Picard, Cyrille Martin de Foucaud, Julien Blondel, Léonidas Vespérini, Olivier Collin, Vincent Trannoy, Pierre Bordenave, Rémy Van Liefde, Philippe Tessier, Pascal Bernard, Benoît Attinost, Arnaud Bailly, Olivier Guillo, Bernard Rastoin, Zlika, CROC, CROC et CROC.

Illustrations : Pierre Courtial, Laurent Cagniat, Franck Poteriot, Emmanuel Michalak, Stéphane Beau, Nathalie Hertz, Thierry Masson et ©Arcane.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Véronique Baudoin, Pierre Bordenave, Gwen Rouvillois
Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Janjac, Edilog, Story production / Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*
Jérôme Forneris - Directeur marketing/commercial
Xavier Priem - Chef de publicité
Rachel Sebban - Chef de publicité
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.
Directeurs associés : Hervé Loiselet
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF



Trouverez-vous la richesse à Versailles ou le déshonneur à la Bastille ?



Saurez-vous bouter l'Anglais hors de France ?



Montjoie !
Conquête et Félonie au Royaume de France

TILSIT ÉDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Infos tél. Tilsit Editions : 01 69 79 69 28 - France

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles, 91 160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Je soussigné

NOM ______ PRÉNOM ______

ADRESSE ______

______

CP ______ VILLE ______

commande par le présent document

☐ exemplaire(s) de MONTJOIE ! au prix unitaire de 299 F + 30 F de participation aux frais d'envoi

☐ exemplaire(s) de COURTISANS au prix unitaire de 259 F + 30 F de participation aux frais d'envoi

Ci-joint mon règlement d'un montant de ______ F

Signature

Signature d'un parent pour les mineurs

Offre valable en France métropolitaine, dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.



SCOOPS EN STOCK

TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

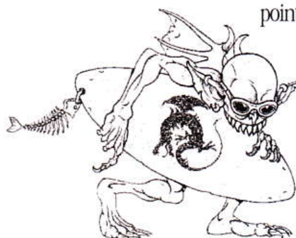


Un petit tour au Flip

Le célèbre Festival ludique international de Parthenay eut la chance d'accueillir le public une fois de plus cette année. Le soleil était au rendez-vous pour saluer l'ouverture de cette longue manifestation de deux semaines. Tout le centre ville sert de cadre à ce sanctuaire des jeux où sont représentées toutes les activités ludiques possibles. Des jeux en bois de nos grands-pères aux plus puissants couscous on line, en passant par les cartes et bien sûr le JdR, il y en a pour tous les goûts. L'association Ordalie de Poitiers avait la charge d'organiser l'initiation et le développement de nos loisirs préférés. Elle prit le temps de lancer de nombreuses parties de très nombreux JdR différents. On notera une fois encore l'organisation du championnat de France de Warhammer RPG lors du second week-end de la manifestation. Il se déroula sous d'excellents auspices. Ordalie distribuait aussi gratuitement sur place son fanzine, l'Oracle, qui est un modèle du genre. Si vous passez un jour par Parthenay lors du Flip, vous ne serez pas déçu du voyage.

Ça va friter dans les chaumières

Rackam continue son petit bonhomme de chemin et nous propose cet été quelques nouveautés bien senties. Entre le minotaure de toute beauté (Games Workshop est foulé au sabot), la race des Wolfens, originale et violente, qui accueille deux nouveaux membres et des goblins "Ströhm" délirants, la Lionne Rousse (108 points) et le paladin d'Alahan auront bien du mal à faire triompher le bien. Les figurines sont magnifiques et si les petits cochons ne les mangent pas, les gars de chez Rackam iront loin. Reste un jeu de combat de masse dont nous vous reparlerons et sur lequel nous fondons de grands espoirs.

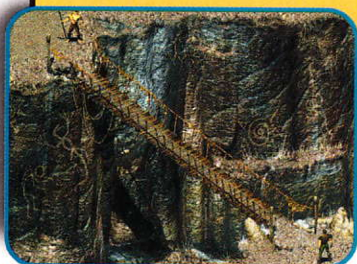






Fallout 2

Pas bien longtemps après le premier épisode, les keums de chez Interplay remettent le couvert avec *Fallout 2*. Je ne passerai pas des plombes à vous repréciser tout le bien que je pense de *Fallout* (scénario en béton, interface géniale, création de personnages que peuvent envier pas mal de JDR sur table et système de combat saignant à souhait) et *Fallout 2* est du même tonneau. En effet, l'interface, la création de personnages et le système de combat sont assez similaires à la première version, même si la gestion des personnages non-joueurs sera amplement revue et corrigée (à vrai dire, c'était le gros point faible du premier épisode). Ils pourront maintenant être équipés d'armes et d'amures spéciales, utiliseront des tactiques propres à leur nature et pourront même monter de niveau après avoir gagné de l'expérience. Le scénario commence visiblement plusieurs années après le premier épisode et vous incarnez le rôle d'un jeune indigène d'une tribu primitive. Il est torse nu et porte une grande lance en métal. Votre première mission est de vous rendre dans une caverne "sacrée" pour prouver votre courage en en rapportant une "relique" de l'ancien temps. Plusieurs rats écrasés et scorpions transpercés plus tard, vous parvenez enfin à trouver l'objet de vos convoitises, j'ai nommé la veste bleue de votre précédent personnage et son beau 13 blanc dessiné dans le dos. Une fois la relique sur le dos, vous vous retrouvez à l'extérieur et faites connaissance avec votre village natal. Les PNJs sont nombreux et tous semblent avoir des trucs à vous demander. Avant de vraiment partir à l'aventure, il serait de bon ton d'accumuler les filtres de guérison, les potions anti-venin et une lance parfaitement aiguisée. Tout cela commence de façon vraiment soft, sans combat important et avec de nombreux dialogues. Gageons que la suite sera plus musclée et que votre personnage mettra rapidement la main sur une arme à feu, afin de mettre un peu plus d'ambiance. On vous en reparle dès qu'on en sait plus !!!









Gratos !

Dans sa lancée "altruiste", TSR propose désormais à tous les fans de Dragonlance de recevoir gratuitement chez eux une lettre d'information sur l'univers créé par Margaret Weis et Tracy Hickman. Contre toute attente, les quinze pages de Legends of the Lance ne se limitent pas à faire de la propagande. L'équipe de rédaction donne tour à tour dans l'interview de célébrités et les aides de jeu. Les colonnes laissent même la possibilité aux fans de s'exprimer. Si vous aussi vous souhaitez recevoir cette lettre d'information, adressez-vous à legends@wizards.com ou à Legends of the Lance, TSR Inc., PO Box 707, Renton WA 98057-0707, USA.

LE RETOUR DE L'ENFANT ROI

Chaosium vient de rééditer la formidable campagne The Boy King. C'est LE supplément indispensable pour tout joueur de Pendragon. Cette chronologie détaillée conte chacun des grands événements qui secoueront le royaume depuis l'année 495, date de la mort d'Uther Pendragon, jusqu'à celle d'Arthur en 565. Ce supplément dépasse le cadre de la simple campagne : il vous encourage à créer de véritables sagas familiales, à faire non seulement vivre vos personnages mais aussi et surtout le monde qui les entoure. Un must !



L'Orphelin des Astres

Les nouvelles aventures de Valerian et Laureline nous proposent la suite directe des *Otages d'Ultralum*. On retrouve donc le terrible Quatuor Mortis et le fils du calife d'Iksaladam. Tout ce beau monde s'en donne à coeur joie dans un univers de loisirs où se cotoyent les individus les plus riches de la galaxie... Et les plus originaux. Action, aventure et critique acerbe de notre société.



Vra-oumm...

Chers fans de Formule Dé, vous avez de quoi vous réjouir car, pour les vacances, Jeux Descartes nous gratifie de quatre nouveaux circuits. On a ainsi la possibilité de jouer aux fous du volant sur le bitume de Watkins Glen, Silverstone, Montréal et Long Beach. Voilà de nouvelles pistes, toujours aussi jolies, qui vont vous donner du fil à retordre. Alors faites vrombir vos moteurs, crisser vos pneus et bonne route.

Drogues, sexe, monstres et météores : la fin d'été est chaude, malsaine et explosive !

Période des blockbusters, l'été réserve quelques jolies surprises aussi. À côté de titans comme **Armageddon, L'Arme Fatale 4** (incontestablement le meilleur des quatre), **Chapeau Melon et Bottes de Cuir** (le film à ne pas manquer) et autre Godzilla ("Size matters !"), aux résultats malgré tout aléatoires, des productions étranges apparaissent sur les écrans. Séries Z abyssales pour certaines, d'autres sont des films "indépendants" inclassables et fascinants. Comme d'habitude, notre frustration principale est de ne pas pouvoir vous parler de tous les films qui nous ont fait réagir. Voici donc un choix, non exhaustif, de films bons ou pas, qui sont (ou seront) sur les écrans en cette période de pré-rentrée.

Castor et Pollux, chroniqueurs de l'extrême

Las Vegas Parano

Terry Gilliam sous acide.



Il est des films inclassables sur lesquels les avis resteront toujours partagés. Tel est le cas de **Las Vegas Parano**. Un film de Terry Gilliam est toujours une expérience unique. Quand vous couplez cela à un scénario adapté d'un livre du journaliste le plus étrange qui existe, Hunter Thompson, et que vous confiez le rôle titre à un acteur aussi doué que Johnny Depp, le résultat est exceptionnel, totalement hors normes. Une virée de deux jours à Las Vegas, avec une mallette bourrée de substances illégales (cocaïne, mescaline, éther et tant d'autres), pour couvrir une course de motos puis un congrès anti-drogue, voilà à quoi se limite la trame. C'est léger. Pas de rebondissements, pas de complexité digne de **l'Armée des 12 Singes**. Car tel n'est pas le propos : dépeindre la société américaine des années 70, et surtout projeter à l'écran les effets des différentes drogues, dans une ville qui déjà à jeun a tout du "bad trip" complet, voilà le but. On rit beaucoup devant les comportements et les visions des "héros". Puis on est vite gêné par cette glissade dans une déchéance et une dégradation totalement assumées, qui n'empêchent pas le narrateur, de livrer dans ses (très) brefs moments de lucidité un constat critique et acerbe de la société. Un moment d'étrangeté qui change des productions habituelles, comme c'est toujours le cas dans les films de Gilliam.

Sur les écrans
Réalisé par Terry Gilliam
Avec Johnny Depp, Benicio Del Toro

Le Veilleur de Nuit

Tendre Nécrophilie



Une morgue décrépie, un tueur en série dans la nature et un duo de jeunes étudiants pas très nets. Malheureusement, leurs défis gratuits devenant de moins en moins anodins, les soupçons de la police se portent sur eux. Après une merveilleuse glissade dans l'irréel, la manipulation et la folie, nous assistons à un final typique de film d'horreur. Dommage. Rien d'exceptionnel donc. Sauf que les acteurs sont excellents, l'ambiance torturée à souhait et les personnages tout en demi-teinte. Le rythme, l'ambiance, la réalisation se complètent pour donner une image floue d'un lieu quasi onirique. En panne d'idées pour vos PNJ, de décors étranges et malsains, de scénar' d'enquête flirtant avec la folie ? Ce film est fait pour vous. Et puis le côté "on s'en sort nous-mêmes car personne ne peut nous aider" garde son charme désuet.

Sur les écrans
Réalisé par XXX
Avec Ewan MacGregor, Patricia Arquette, Nick Nolte

La Mutante 2

Sexe et viscères



La Mutante 2 fait partie de ces films épurés scénaristiquement, dont le résumé tient en trois lignes : une équipe d'astronautes ramène de Mars un étrange extraterrestre belliqueux et très dangereux (comme d'hab'). Heureusement, les brillants militaires US ont dans leurs laboratoires secrets son alter ego "féminin" amadoué et plein de bons sentiments. La lutte peut commencer. Dans **La Mutante 2**, les ventres explosent et les gens se font agresser par des bouts de cerveau ou de viscères en tout genre, certes. Mais l'objectif premier des aliens est de copuler (pour envahir la Terre/pour justifier les filles nues). Les filles sont très belles, les monstres pas très réussis et, au final, on a dans la bouche ce mauvais arrière-goût typique des séries Z.

Sur les écrans
Réalisé par Peter Medak
Avec Natasha Hentsridge, Michael Madsen

Armageddon

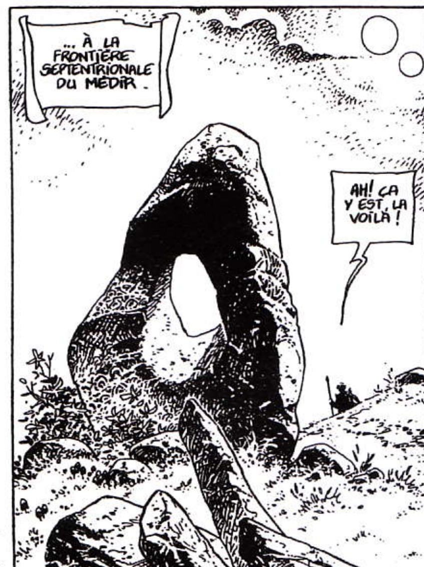
Global Blockbuster désamorcé



Que les choses soient claires, d'ici deux semaines un "Global Killer" (à prononcer avec l'accent d'Alain Chabat dans "**la Cité de la Peur**") va nous tomber dessus, occasionnant, en plus du bruit et de la poussière, l'extinction de toute forme de vie sur Terre, même des Américains. Bon, on passe sur les détails techniques aberrants, mais en gros, le but est d'envoyer sur l'astéroïde une équipe de spécialistes forer un trou, d'y déposer une charge nucléaire, et hop, les États-Unis... pardon, la planète, est sauvée. Naturellement, les meilleurs spécialistes du monde en matière de forage, ce sont Bruce Willis et son équipe d'Améri... pardon, de mecs super-durs-mais-bien-dans-le-fond-quand-même. Ce qui est amusant dans ce film, c'est la différence de rythme entre les scènes d'action pure à 300 km/h (2h15 du film environ) et les scènes larmoyantes filmées façon pub Coca-Cola avec ralenti, couleurs rose pastel et enfants qui courent (15 minutes) les séparant. **Armageddon** est à cataloguer dans la série de films cons, mais marrants. C'est comme les trips aux acides en rave : on s'en prend plein les yeux et les oreilles, et puis ça retombe et on a mal au crâne. Certains apprécieront. Quoi qu'il en soit, le film perd tout intérêt pour les Parisiens à une demi-heure de la fin, la capitale étant rasée. Les Américains peuvent y rester, nous, on s'en fout, on est déjà mort.

Sur les écrans
Réalisé par Michael Bay
Avec Bruce Willis, Liv Tyler





L'Oiseau d'un temps que les moins de 20 ans...

Loisel a apporté deux vertus à la Bande Dessinée : le silicon et la patience. Le silicon apparu avec les formes Alerte-à-Malubuiennes de Pélisse, la plus zeppelinée des héroïnes couchées sur papier brillant. Et la patience pour les 11 années infligées sans nouvelles de la sus-nommée. Comble de l'horreur, on ne retrouve même pas Pélisse dans ce nouveau cycle qui raconte la jeunesse de Bragon ; fantasme d'un tout autre genre très prisé du " il sentait bon le dé à 20 faces tout chaud mon mercenaire "- fan club. Les nostalgiques des contes d'Anderson (Pamela) se soulageront sur... Mara puisque la maman de Miss montgolfière a retrouvé ses 20 ans. Sous la plume turgescente de Lidwine (Le Dernier Loup d'Oz, éditions Delcourt), l'écriture dilatée de Le Tendre et les couleurs pénétrantes de Loisel, L'Ami Javin dévoile Bragon chassant le Borak et la Mara, du gros gibier donc !

(Sortie le 14 octobre)



DERNIÈRE MINUTE...

Après *TSR*, c'est au tour d'*Avalon Hill* de se faire racheter. *Hasbro Toys*, l'heureux acquéreur, ne peut que se réjouir de l'opération. Il récupère en effet *Diplomacy*, l'un des plus grands classiques du genre, pour une somme dérisoire. Dans l'immédiat, aucune information n'a filtré concernant le devenir du jeu de rôles *RuneQuest : Slayers* prévu pour la rentrée. Malgré tout, il y a peu d'espoir que *Hasbro Toys* poursuive dans ce sens. Après tout, si on pouvait encore faire fortune avec le jeu de rôles, ça se saurait.



CONCOURS MONTJOIE



GAGNEZ 6 jeux « Africa 1880 »







Question n°1:

Quelle est la signification de l'expression «Montjoie !» ?

Question n°2:

«Il vaut mieux perdre bataille que Roi, car perdre Roi, ce peut perdre le royaume». A quel roi de France qui mourrut dans les geoles anglaises s'applique cette situation ?

Question n°3:

Jeanne d'Arc périt sur le bûcher le 31 mai 1431 en place du Vieux Marché à Rouen. Mais qui la captura et pour quelle somme fut elle vendue aux Anglais ?

Nom : .... **Prénom :** .... **Age :** ....

Adresse : ....

Code postal : .... **Ville :** .... **Pays :** ....

Bulletin à découper ou à recopier sur papier libre, et à renvoyer au magazine Backstab, 7 rue de Paradis 75010 Paris.

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Six bonnes réponses seront tirées au sort, les six gagnants recevront leurs cadeaux sous soixante jours à parution de ce magazine.

GAMBIT

AAAHHH! DÉSOLÉ!! MAIS LES CARTES SONT FORMELLES! IL N'EXISTE PAS DE PAYS DES PETITS CHEVAUX!!!

SUSUC PITI DADA?

AH?!

BEN... D'OU IL VIENT LUI ALORS ?!!

JE NE VOIS QU'UNE EXPLICATION

IL NE VIENT PAS!!

IL NE VIENT PAS, N'EST PAS VENU ET NE VIENDRA JAMAIS!!! IL EST LE FRUIT DE NOTRE FOL IMAGINAIRE CULTURELLEMENT FECOND EN PROIE AU DOUTE DE L'EXISTENCE! IL EST VIRTUEL, SANS FONDEMENT, UNE THÉORIE A L'ETAT DE GESTATION!!

UNE CHIMÈRE !!!...

PITI DADA?

CH'EST PAS UNE INCHULTE CHA DES FOIS?

AAAHH!! L'INSONDABLE ...

LE MONDE AUJOURD'HUI

À la poursuite du trésor des Pharaons

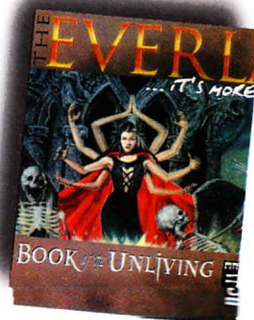
Superbe jeu de plateau, entièrement illustré, Wadjet va vous entraîner dans une course folle au cœur de la Vallée des Rois. Nous sommes en 1912 et, en tant qu'archéologue, vous aurez la tâche de découvrir le dernier trésor qui se cache dans la tombe que protège l'œil sacré du dieu Osiris. Serez-vous assez malin pour relever ce défit ? Ce jeu fait appel à la stratégie et aux capacités de déduction des participants en leur permettant de livrer une véritable enquête à chaque nouvelle partie. Avec un peu de chance et de courage, il faut être le premier à entrer dans la chambre du trésor, en retrouvant celui qui fera de vous le gagnant. Les parties qui durent deux heures sont assez simples et permettent de jouer avec toute la famille. La boîte est remplie d'une multitude de choses de toute beauté. Il y a de très grosses figurines en résine, un plateau de jeu d'un mètre carré, des cartes de toutes les couleurs en carton dur, des feuilles de route, des dés et bien d'autres choses encore. Notons que l'Égypte historique est présentée sur double page entière avec de superbes illustrations et de judicieuses explications sur les découvertes archéologiques de l'époque. Un matos de pro qui donne à ce jeu un cachet très particulier et rarement égalé. Simple et amusant, Wadjet a toutes les armes pour se tailler une place dans la famille des grands jeux de plateau et dans le cœur de tous ceux qui les aiment.

Arrêt maladie

Depuis le rachat de TSR par Wizards of the Coast, le doute n'est plus permis. Après la crise cardiaque de Dark Sun, une équipe de médecins a été engagée pour surveiller en permanence la santé des campaign setting de la maison. Malheureusement, vous savez ce que c'est. Malgré toutes les précautions du monde, il est toujours impossible de soigner un cancer en phase terminale. Bilan des courses, un porte-parole a récemment annoncé le décès de Birthright. Le pire dans cette triste affaire, c'est que le patient était sur le point d'accoucher d'une deuxième édition... Le roi est mort, vive le roi !

Avis de recherche

Aux dernières nouvelles, Visionary Entertainment Studio serait encore et toujours à la recherche de bonnes volontés pour assurer le suivi de son jeu de rôles The Everlasting. S'il y en a un qui va être content, c'est bien notre grand spécialiste de l'hypnose, Señor Timbre Poste ! Si vous vous sentez l'âme d'un gourou, écrivez à : Visionary Entertainment Studio, 104 Bull Street, Lagrange GA 30240, USA.

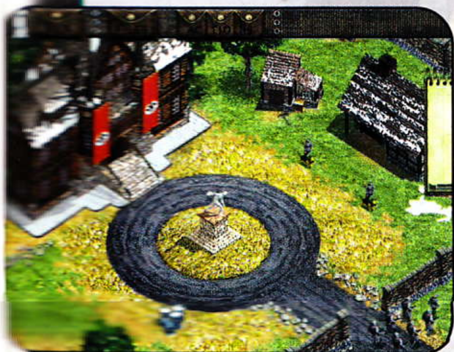




Commandos

Après un *Soldiers at War* fort décrié (les experts de tactique informatique, j'ai nommé "Cyberstratège" n'ont pas apprécié mon indulgence vis-à-vis de l'interface qui est, il faut bien l'avouer, un peu rustique), les généraux cyber vont encore, se retourner dans leur sac de couchage avec *Commandos* puisque derrière une thématique très Seconde Guerre mondiale se cache un jeu de réflexion pur et dur. On a beau trouver des soldats nazis et des croix gammées sur tous les écrans (et un briefing de missions très historique), le jeu n'a pas grand rapport avec les véritables actions commandos (non, la Seconde Guerre mondiale n'a pas juste été gagnée par six hommes, aussi Britanniques et entraînés soient-ils). Malgré cela, l'interface est parfaite (cette fois-ci j'en suis sûr !!!), les graphismes parfaits et l'intérêt au rendez-vous, même si les fans de combat tactique seront très déçus. *Commandos* s'apparente plutôt à une sorte de *Lemmings* guerrier : il faut tout d'abord étudier la mission donnée, comprendre théoriquement comment il faut procéder, puis cliquer vite et bien au moment adéquat. Les missions sont variées, les adversaires pas vraiment intelligents mais le plaisir du jeu est là et les possibilités importantes. En effet, chacun de vos six hommes possède des "pouvoirs" spéciaux qu'ils sont les seuls à posséder. Le béret vert tue en silence avec son grand poignard, le Français se déguise en Allemand et parle la langue, le nageur de combat utilise des bouteilles, des palmes et un lance-harpon mais sa plus grande capacité est de posséder de très grands poumons qui lui permettent de gonfler un radeau pneumatique à volonté (court, long, carré). L'expert en véhicules peut faire démarrer et rouler tout ce que le IIIème Reich peut compter d'engins. Le sniper tue à longue distance, mais en faisant malheureusement quelquefois un peu de bruit. Les deux autres sont tout aussi importants mais je ne me permettrai pas de vous gâcher le plaisir car je dois bien vous l'avouer, *Commandos* est un bon produit sur lequel vous pouvez vous jeter à avidité.





news



CREDO
The Paradise exists
Hell exists
The Magic exists
The Creatures have a soul
The soul lives forever
The Creatures are immortals

INTERVENTION

Ce nouveau jeu de chez Cryo vous propose d'endosser le rôle d'un dieu dans un univers mi-SF, mi-médiéval. Vous pourrez déclencher des calamités, protéger ceux qui croient en vous et châtier les infidèles. On retrouve ici le principe de Populous mais il est certain, Cryo oblige, que l'intérêt du jeu ne viendra pas d'opérations de terrassement incessantes qui ont fait les beaux jours du jeu précité. Intervention vous permet de jouer réellement au dieu, préférant les actions d'éclat aux petits soucis quotidiens (j'insiste, mais j'avais vraiment été terrorisé, durant ma tendre jeunesse, par le rôle de chef de travaux des dieux de Populous). Le jeu sera servi par un graphisme à toute épreuve. Pour le reste, on vous en reparlera.



Riverworld

Dans le genre licence qui va bien, Riverworld (le Monde du Fleuve en français dans le texte) est un grand classique et plus d'un éditeur de jeu s'est déjà brisé les dents sur la complexité de l'intrigue de la saga de PJ. Farmer. C'est bien Steve Jackson qui s'en était le mieux sorti avec une adaptation en JDR très correcte (et un " sourcebook " très utile pour les fans des romans). Le jeu que nous propose Cryo est dans le genre action/réflexion, entièrement en 3D et texturé à donf. Pour l'intrigue, il y a de grandes chances que l'on se démarque franchement des romans, ce qui n'est pas gênant et permet aux vrais fans de la série d'avoir encore quelque chose à découvrir (rejouer la saga serait un peu monotone non ?). Une adaptation qui promet de grands moments, aussi bien ludiques que visuels.

Polaris en cinémascope

Vous en rêviez, et bien c'est fait! La toute première campagne pour Polaris s'appelle Gaïa et devrait livrer ses 120 pages d'aventures sous-marines (et terrestres!) incessamment sous peu. Complot planétaire, mutants en liberté et visite guidée de la surface sont au programme de ce long métrage qui s'adresse aux débutants comme aux joueurs confirmés. Oxygène et crème solaire à prévoir...

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

sur PC

Eh bien oui, la version PC de FF VII est sortie ! Nous vous en avions déjà parlé dans backstab n° 8 en version Playstation, alors pas la peine de vous résumer ce que j'en pense : c'est exactement la même chose. Un bémol toutefois, car pour profiter pleinement de ce jeu il vous faudra au minimum disposer d'un Pentium 133 MHZ avec carte 3D, plus 240 Mo de mémoire libre sur le disque dur et, pour finir, au bas mot de 32 MO de RAM... Un peu beaucoup pour un seul jeu, vous croyez pas?

VIII

Squaresoft, pendant ce temps, nous termine FF VIII qui sortira en France à la rentrée 1999. D'après les quelques images entrevues, les personnages et les lieux sont très bien réalisés tout en gardant l'esprit Manga (ceux qui connaissent Tekken 3 comprendront de quoi je parle). Le nec plus ultra de l'histoire, c'est l'arme que Squall, ze héros, a en sa possession : un Gunblade, monstrueux hybride d'épée et de pistolet. Rendez-vous à la rentrée 1999 (à quelques mois de la fin du monde, comme le temps passe !) pour plus de renseignement.





Golum et Lord British sont dans un bateau virtuel

Avis au rédacteur branché de dictionnaires elfiques (il est où le tome 2 ?) et autres internautes mordus par un nazghûl quand ils étaient petits, un jeu de rôles on-line dans la veine d'Ultima et exploitant l'univers du "Seigneur des Anneaux" est actuellement en cours de codage. L'aventure se déroulera quelques générations après la fin du troisième âge et les joueurs pourront choisir d'incarner un hobbit, un elf, un nain ou un humain. Le jeu, subtilement baptisé "Middle Earth" afin d'appâter le public averti, est prévu en version bêta pour l'été 1999. Il s'appuiera sur un système de règles inédit et visiblement assez éloigné de celui de JRTM. Dix mille joueurs pourront simultanément parcourir les vingt mille régions du monde et un procédé prendra en compte le phénomène détestable du player-killing. Lors de la création de votre alter ego numérique, vous choisirez si vous voulez être un PK ou pas. Si votre réponse est non, vous serez tout simplement à l'abri des attaques de ceux qui ont répondu oui. Notons pour finir que les concepteurs lancent un appel aux rôlistes pratiquant couramment JRTM afin qu'ils leur fassent part de leurs remarques et suggestions. C'est sur www.tolkien-game.com et c'est quand vous voulez.

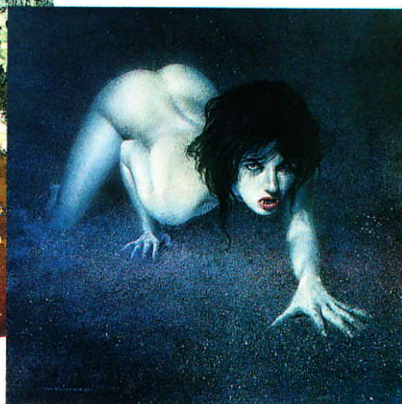


AVE CAESAR

Oun, dos, tres, et voilà Caesar III.

Comme vous pourrez le constater Caesar III est un jeux de stratégie situé à l'époque romaine. Votre mission si vous l'accepter est de faire évoluer votre cité en Empire. Bon le décors est posé, maintenant passons aux systèmes de jeux, qui a été amélioré, graphiquement et techniquement, par à port aux précédents volumes. Toutes les actions se déroulent sur la même carte et en incluent en plus la province. Vos ennemis ne se gêneront pas pour attaquer directement votre ville, et comme un sixième sens, la vue de la cité se déplacera directement à l' endroit où vous êtes attaqué, alors à vous de lancer vos soldats à leurs trousses. Le lieux de construction de la ville est important puisquîl est plus simple d' être prés d' un point d' eau et en hauteur pour faire accroître votre ville tranquillement. Dernier conseil adorez les cinq Dieux sinon attention à leurs courroux.

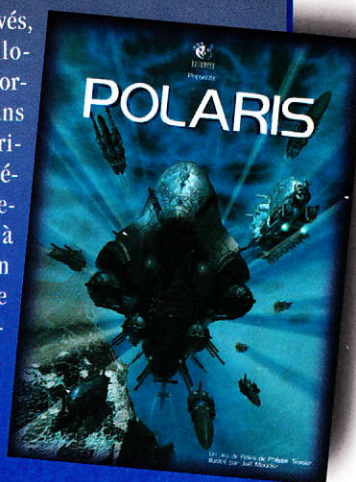




Avant Première

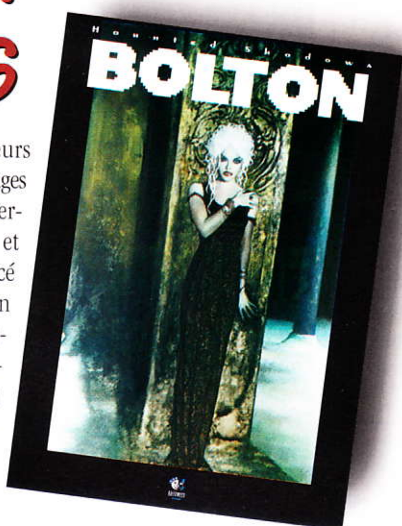
Le 19 sept

Vous en avez rêvés, Ostelen et Halloween Concept l'organisent. En effet, dans cette grande salle parisienne, une journée spéciale JDR (une des premières) sera organisée à l'occasion de la réédition imminente du livre de base. Au menu, des démos, des parties... Palmes et tuba demandés à l'entrée.
Inscriptions chez Ostelen : 01 49 23 75 75



Haunted Shadows

Enfin un livre retraçant les meilleurs œuvres de John Bolton à travers 80 pages de vampires, de démones et de guerrières, toutes plus érotiques, sexies, belles et dangereuses les unes que les autres. Annoncé en couverture dure par l'éditeur, cette édition limitée multilingue (français, Anglais, Italien et japonais) sera postfacée par Neil Gaiman (le scénariste de Sandman). Enfin un beau livre qui fera bien dans votre bibliothèque, à offrir donc ou plutôt à se faire offrir. Il devrait voir le jour la première semaine de novembre.





Warcraft, mais avec des poils sous les bras...



... Et une haleine poney. SAGA est le tout dernier jeu barbare et violent des gens de chez CRYO. Il vous propose d'être le chef d'une tribu belliqueuse dans un univers qui ressemble à s'y méprendre à celui décrit par les légendes Vikings (vous savez Thor, le Valhalla, les Valkyries et toutes ces sortes de choses...). Les géants et les humains pourront se friter à loisir mais aussi, nous précise-t-on, de commercer comme dans le premier souk venu (rassurez-vous, il y a plusieurs peuples supplémentaires, tous avec des capacités différentes). Les petits soldats virtuels construiront des bâtiments qui permettront ensuite de créer de grands soldats qui taperont encore plus fort sur les petits. On pourra y jouer seul tout seul comme un con ou avec une masse de potes et de moins potes en réseau et sur Internet. On nous promet une IA qui ferait faire pipi de honte Alexandre le grand lui-même et des graphismes à couper le souffle. Déjà pour les graphismes, j'ai du mal à respirer et pour le reste, je demande qu'à y croire. Ca s'annonce beau et c'est pour bientôt. Dès que ma hache virtuelle sera couverte du sang de mes ennemis, je vous ferais un rapport détaillé.





STÄDTE & RITTER

Extension pour Les Colons de Katäne
en allemand

Des villes et des chevaliers

Bienvenue dans le ludolabo du docteur Mops. Ce matin nous avons reçu une boîte carrée enveloppée dans un superbe papier kraft que nous avons déposée dans un coin. Quelle ne fut pas ma surprise de la voir s'empiler parfaitement sur la collection d'extensions des *Colons de Katäne* ! Elles sont toujours disponibles quand mes collaborateurs et moi avons un peu de temps pour nous distraire ! Pris d'un doute, j'ouvre fiévreusement le colis et, oh miséricorde et chancre mou ! ils ont recommencé ! Ils en ont encore sorti une !

Alors what's up doc' ?

Städte & Ritter pourquoi ? Pourquoi rajouter une boîte de plus à un système qui tourne déjà bien ? D'abord parce que ça va sûrement se vendre, ensuite parce Klaus Teuber aime son jeu et veut continuer de le faire vivre. *S&R* (c'est comme ça qu'on l'appelle pour aller plus vite) n'est pas destiné à ceux qui viennent de découvrir Colons, mais à ceux qui en ont fait plusieurs parties. Il enrichit les règles de développement des colonies en villes, un peu comme dans *Sim city*. On peut maintenant améliorer ses villes sur le plan commercial, politique et culturel. Plus vous développez de bâtiments (marchés, guildes, églises, forteresses, universités...), plus grandes sont vos chances de gagner des cartes de progrès. Elles vous permettront plein d'actions spéciales pour coloniser ou contrarier vos adversaires. Cela remplace et enrichit l'ancienne méthode qui consistait à les acheter avec des matières premières. Ces mêmes villes, qui généraient autrefois deux matières, n'en produisent plus qu'une mais avec une production avancée. Ces produits serviront à améliorer les villes. C'est la révolution industrielle. On peut aussi construire des fortifications qui permettent d'éviter que ce satané Brigand noir ne vous fasse défausser vos bonnes cartes si durement gagnées. Et puis il y a les chevaliers. Vous allez enfin pouvoir lever des troupes comme tout bon seigneur qui se respecte. Elles lutteront contre le Brigand noir, elles pousseront les chevaliers plus petits des adversaires et surtout elles permettront de résister aux invasions des barbares. Ah ! Oui ! En plus du Brigand, des barbares débarquent sur les côtes et pillent les villes si les colons n'ont pas assez de chevaliers pour défendre l'île. Il faut coopérer entre colons ou se faire raser de près.

Advanced Colons ou le Grand Colon

Les règles sont simples et les éléments rajoutés s'intègrent parfaitement au jeu. *S&R* est de plus adapté à Seefahrer et redonne un souffle certain aux vieux briscards de l'île. Grosse déception toutefois, on ne peut toujours pas faire des trucs aux moutons. Les nouvelles règles allongent légèrement la durée d'une partie mais l'obtention de nouveaux points de victoire compense largement ce détail. Il vaut mieux toutefois tourner quelque temps avec la version de base avant d'explorer cette nouvelle extension. Pour le même prix (un peu cher), vous trouverez un bord de plateau de jeu assez inefficace et peu utile. Par contre, les carnets de progression des villes sont superbes et le reste du matériel à l'avenant.

En résumé, *S&R* est une superbe extension qui ravira les inconditionnels et permettra d'allonger encore la durée de vie du jeu et de réduire celle sur les étagères. Évidemment si l'on additionne le prix de toutes les extensions de ce jeu, il gagne de fait la palme du jeu de plateau le plus cher du marché. Mais quand on aime...

Dernier petit conseil de backstab et Labomops : si vous jouez en placement aléatoire avec le désert au centre, quand vous placez les pions numérotés, intervertissez le E et le I afin d'avoir une meilleure répartition en terme de probabilités.

D'accord, mais avec *S&R*, on ne peut plus jouer à cinq ou six ? Badaboum ! *S&R* 5/6 joueurs est dispo aussi ! Plus rien ne les arrêtera.


Monsieur Salade

Vivant

Franc-Rêveur. Eh, y bougent, alors que tout le monde croyait qu'ils s'étaient fait warper en même temps que Ludis. C'est toujours un des meilleurs fanzines sur le marché, mais il me semble que c'était un peu plus méchant et incisif dans les précédents numéros.

Mort

LCO. Ok, c'est officiel, c'était pas une blague, *Légendes des Contrées Oubliées* Jdr, c'est mort. Oui, c'était bien, c'était beau, mais Delcourt Editions croyait que cela allait se vendre comme une BD. Ça s'est bien vendu, certes, mais pas assez pour une vraie grosse société. Rappel : Vous vous démmerdez avec le livre de base, l'écran plus scénario et le *Grimoire*. Pour le reste, il y a de quoi faire avec les bandes-dessinées et votre cerveau. Amen.

Mort-Vivant

Ludis. Y font super chier. Alors l'histoire, c'est que Ludis a coulé, mais pas vraiment. Pour nous, ils sont morts, ils ne sortiront plus jamais rien. Le souci, c'est qu'officiellement, ils n'ont à priori pas déposé le bilan. C'est ce qui se dit, je vais certainement pas dépenser cinq balles la minute sur minitel pour savoir si des abrutis qui retiennent trois jeux et demi en otage sont morts ou presque morts. Toujours est-il que les stocks de *Kult*, *Wraith* et *Changelin* n'ont pas encore été proposés à la vente par un administrateur judiciaire. N'oubliez pas non plus le *Monde des Ténèbres : France* qui doit pourrir dans un entrepôt à Toulouse.
Un petit dernier pour la route : la traduction de *Conspiracy X*, vous vous souvenez ? Et ben souvenez vous bien, parce que vous n'êtes pas prêts d'en entendre parler à nouveau.
Je devrais arrêter là, mais je vais vous dire pourquoi ils ont coulé. Non, pas à cause du marché, c'est pas des pauvres malheureux victimes d'une conjoncture pas très dramatique. Non, il suffit de faire n'importe quoi, devoir de l'argent à plein de monde, et acheter du matos informatique des fois qu'on nous demande de faire les effets spéciaux de Terminator III et hop, t'es tout mort.

Cher

Quelle fut la vente la plus décevante du premier trimestre 98 ?

Le Démon du Jeu - Le Havre	Hystoire de fou
Phillibert - Strasbourg	Hystoire de fou
Jeux & Loisirs	La Comté
Camisole - Rouen	Alternity
L'archimage - Aix	Non.
L'Œuf Cube - PARIS	Werewolf Wild West
Crypte du jeu - Marseille	Non
Cellules Grises - Evry	Hystoire de fou
Excalibur - Montpellier	Hystoire de fou



Extension INS / MV numéro 1
Super épuisé - 500F
On a vu des gens mettre le double, mais bon, c'est pas humain

Echelle de Valeurs

Je commence par mes préférés, mes amis de chez Games Workshop, qui est une marque déposée de Games Workshop, qui ont aussi déposé et protégé *Necromunda* et Citadel et Peinture et Flocage. Bon, une bonne chose de faite, allons voir à quel point les modélistes sont moins débiles que nous.

- Flocage gris Faller, 250g : 9 F
- Flocage mélange Citadel, environ 50g : 30 F

J'ai pas pesé le flocage GW, mais ça pèse à peu près deux fois moins qu'une tablette de chocolat et c'est vrai que le flocage Faller est à peindre. D'un autre coté, croire que saupoudrer du vert sur de la colle blanche suffira à réaliser un décor qui tiendra plus d'une après-midi... J'ai pas fini.

- 3 arbres en plastique Citadel : 60 F
- 3 bouleaux Faller : 37 F

Et encore, je suis beau joueur, je parlerai pas des packs de 15 arbres Faller pour 110 F. Allez, une dernière couche.

- Pot acrylique Citadel 12ml : 14 F
- Pot acrylique Prince August 17 ml : 15 F

Bon, ça ira, je garde pour plus tard les décors invendus de *Necromunda* revendus 220 F sous le nom Industrial *Battlezone* et le nouvel arrêt de *Bloodbowl* deux semaines après la sortie de nouvelles équipes.

Jeu



Le logo de cet éditeur est vu par le petit bout de la lorgnette de sa déraison. D'où des pertes de mémoire terribles. Aidez-le à retrouver son identité. Si vous y arrivez pas, laissez tomber, ça ne peut de toute façon pas aller bien loin. Réponse p. 224

Trop con, Trop bon



Vous ne jouez pas aux jeux de rôles pour vous emmerder à savoir si telle action est "raisonnable" ou pas, moi non plus. On est là pour rigoler et il aura fallu attendre presque trente ans après *Donjon* pour voir enfin débarquer un jeu où ça déchire pour de vrai. Vous voyez *Last-Action Hero*? C'est exactement ça si vous enlevez la seconde moitié du film. Un groupe de joueur d'*Extreme Vengeance* est constitué d'acteurs de premier plan dans le secteur des films d'action. Chaque session de jeu forme un film complet et si vous tournez des suites, ça vous fait tout de suite une campagne. Qu'on se mette bien d'accord, dans le jeu, il s'agit de la réalité, tout se passe juste comme dans un film. Plus la manœuvre tentée est simple et évidente, moins vous avez de chance de réussir. Un exemple simple : vous êtes poursuivi dans la jungle par les hommes de main d'un contrebandier en matériel nucléaire. Chargé de vos cinq kilos de plutonium 239, vous vous arrêtez juste à temps pour éviter une chute terrible dans un canyon de deux cent mètres de profondeur. Si vous prenez le temps d'observer la paroi afin de trouver une grotte en contrebas qui pourrait servir de cachette, vos chances de survie sont à peut-près égales à zéro. Par contre, si vous prolongez votre course par un saut dans le vide... Là, vous tournez la tête à droite, à gauche, tout en sortant le lasso en kevlar qui ne vous quitte jamais. Raté, rien à quoi se raccrocher; cette fois, c'est planté. Dès que vous vous êtes résignés à mourir, le reste de l'équipe arrive plein pot avec le Cessna qu'elle a réussi à voler, un peu en retard, certes. Un coup de lasso, vous attrapez une roue et hop! Facile.

La création de personnages reflète bien l'énorme travail de recherche sur tous les poncifs du cinéma d'action. Le Dramatic Slo-Mo est l'un des choix du Répertoire que vous avez à composer. Dès qu'un problème survient (explosion, collision, rafale de 12,7...), il vous suffit de passer en mode ralenti histoire d'avoir le temps de vous pousser, au ralenti, du chemin.

Si vous avez le pouvoir sous-titres, et bien.. oui, ça s'affiche devant les gens quand ils parlent une autre langue. Et tout est comme ça. Apprenez comment devenir un vrai homme, quelles sont les spécialités des grands acteurs (les vrais), ou comment multiplier un jet de dé en faisant un gros plan sur le bon sujet, au bon moment.

Voilà, c'est ça qu'on voulait, le jeu de base s'appelle *Extreme Vengeance*, c'est fait par les types qui ont fait *Zero*. Deux extensions sont disponibles : *Maximum Damage* présente de nouveaux ennemis, effets spéciaux et matériels. *Die and Die Again* est une mini-campagne en trois films.

Quel pourcentage représente votre clientèle féminine ?

	1990	1998
Oc Ye Nechka - Suisse	10 %	40 %
Phillibert - Strasbourg	0 %	3 %
Jeux & Loisirs	n/a	2 %
Camisole Rouen	n/a	20 %
L'archimage - Aix	5 %	4 %
L'Œuf Cube - Paris	15 %	20 %
Crypte du jeu - Marseille.	2 %	12 %
Cellules Grises - Evry	5 %	15 %
Excalibur - Montpellier	5 %	12 %

Projet X

Après les illustrations de filles en couverture de *Lotus*, les bellaminettes de *Casus*, les megavixens des pubs de l'*Oeuf Cube*, c'est *Casus* qui reprend l'avantage dans son numéro d'été. D'aucuns crieront au scandale, dont moi, mais après tout c'est juste qu'on est pas habitué à voir des filles à poil se vautrer dans la boue au beau milieu de *Casus*. Comme le fait justement remarquer Didier Guiserix, il y a dix-sept ans, le numéro 2 de Casus était déjà pourvu de filles dénudées. Voilà, les sœurs du lac oublié, c'est dans *Casus* 115 et non, elle n'est pas mineure.



Quel est le jeu le plus attendu d'ici à Noël ?

Démon du Jeu - Le Havre	Légende des 5 anneaux
Phillibert - Strasbourg	Légende des 5 anneaux
Jeux & Loisirs	Kindred of the East en Français / L5R fr
Camisole Rouen	Légende des 5 anneaux
L'archimage - Aix	Le nouveau Warhammer 40.000
L'Œuf Cube - PARIS	Vampire 3rd ed - GURPS Discworld
Crypte du jeu - Marseille	Légende des 5 anneaux
Cellules Grises - Evry	Légende des 5 anneaux
Excalibur - Montpellier	Légende des 5 anneaux

Epic Battle. Si je vous dis que le système de *Warhammer* n'appartient pas à Games Workshop, vous le croyez ? Foundry, la boite des frères Perry sort un jeu de figurines historique en 15 mm qui s'appelle *Warhammer Ancient Battles*. Gamme de figurines, livres d'armée, et logo *Warhammer*. On ne sait pas encore s'il s'agit d'un accord entre anciens potes ou d'une utilisation de plein droit. On sait de source sure que Workshop devait sortir *Warhammer* format Epic ou 15 mm, plans contrariés par l'arrivée intempestive de *Demonworld*. C'est que des ragots, on essaie d'en savoir plus pour le prochain numéro. *Ancient Battles* existe lui bel et bien, ils ont déjà commencé à placer des pubs dans les magazines de wargame anglais.

GenCon 98

Mega fiesta parade chez l'oncle Sam

La plus grande convention du monde se tenait cette année à Milwaukee, du 6 au 9 août, sous les auspices de TSR alias Wizards of The Coast. Notre équipe de choc était sur place et vous en rapporte tous les fruits. Convaincre les éditeurs de lâcher leurs secrets et leurs projets ne fut pas toujours facile. Mais peut-on vraiment résister aux sourires enchanteurs de la rédactions de BACKSTAB ? Si vous en doutiez encore, la récolte que nous vous présentons ici prouve le contraire.

Lâchez les joueurs !

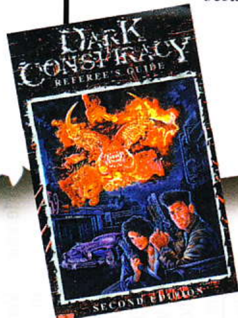
Première composante de la réussite de cette belle manifestation, l'affluence record des participants. Des dizaines de milliers d'Américains, de Canadiens, de Brésiliens et d'Européens n'ont pas boudé leur plaisir. Assemblés en horde dès le matin, ils étaient omniprésents dans Milwaukee, prouvant que si le JdR ne sort plus de gros hits, le public est toujours là ! Côté exposants, en revanche, quelques éditeurs de taille moyenne avaient fait la fine bouche, rebutés par l'augmentation importante du prix des stands. Cependant, on murmure que certains seraient jaloux de la réussite de WotC et lui chercheraient facilement des poux dans la tête. Ces mesquineries de bas étage n'ont heureusement en rien contrarié le bon déroulement de la GenCon ou nuit à son succès.

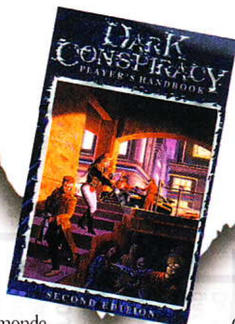
Hall of fame

Nombreux sont les exposants qui proposaient des manifestations originales pour animer ce salon. On retiendra, entre autres, les nombreuses processions organisées par l'équipe du JdR *Of Gods and Men*. Habillé en moines antiques et proférant des litanies incompréhensibles mais ombrageuses, ils passèrent leur temps à se flageller la tête à l'aide des règles du jeu. Sur le stand Activision un Mech grandeur nature (5 m) dominait le château TSR. Ce fleuron de l'architecture en carton pâte nous quitte après avoir loyalement servi pendant six GenCon. Nul ne sait ce qui le remplacera l'année prochaine. WotC n'était pas en reste ; à l'occasion de la sortie d'*Unglued*, l'extension loufoque de *Magic*, ils proposaient plusieurs jeux délirants sur leur stand, avec en prime une sorte de roue de la fortune très marrante. Côté célébrités, les deux vedettes les plus sympa étaient Claudia Chistian, la jolie commandante de Babylone 5, et Robert Picardo, plus connu dans le rôle du docteur de Star Trek : Voyager. Enfin, une impressionnante garde accompagnait chaque arrivée d'une caisse de *Hell on Earth*, la suite post-apo de *Deadlands*. Une superbe édition de ce jeu, en nombre limité et reliée en cuir, était de plus accessible. Si vous vous dépêchez, vous devriez pouvoir récupérer les derniers exemplaires sur Internet. Dernière élément troublant : des panneaux *Cult across America* semblaient signaler la présence d'adorateurs des grands anciens dans la région. Le public blasé a eu l'air d'ignorer la menace. Il a bien tort. Ne commettez pas la même erreur quand ce jeu arrivera en France.

Qu'as-tu donc dans ton panier ?

Nombreux étaient ceux qui faisaient coïncider la sortie de leurs jeux avec cette manifestation. C'est le cas de la majeure partie de ce que vous trouverez dans ce cahier spécial GenCon. Mais par manque de place nous n'avons pu tout chroniquer. Les fans de *Feng Shui* seront heureux d'apprendre que *Blood of the Vaillant* est un nouveau





DARK CONSPIRACY 2nd Edition,

Player Handbook & Referee's Guide
Jeu de rôles en anglais Édité par Dynasty Presentations Inc.
140 F environ (player) et 180 F environ (referee) Dispo

Dans un futur proche, le monde a subi une terrible crise économique qui provoqua la faillite du concept de nation-État. Dans cet univers, où le véritable pouvoir est désormais détenu par de gigantesques mégacorporations, des portes menant sur des dimensions parallèles ont été accidentellement ouvertes. Heureusement, de vaillants aventuriers sont prêts à lutter pour protéger une humanité ignorante des dangers qui la guettent.

C'est fou comme ce court résumé peut donner un vague sentiment de déjà vu. Et effectivement *Dark Conspiracy* est l'un de ces nombreux jeux qui surfent sur la vague cyberpunk-conspirations-horreurs tentaculaires. Doté d'un système efficace et simple, cette seconde édition intègre une bonne partie des suppléments les plus importants de la première édition (*Dark-Tek, Dark Race, Proto-Dimensions*...). La quantité d'informations mises à la disposition du meneur et des joueurs est véritablement impressionnante, chose quelque peu nécessaire pour un jeu vous permettant de jouer dans n'importe quel type d'univers (gothique, médiéval...). Un regret tout de même, le manque de scénarios. Mais, en définitive, comment dire du mal d'un jeu qui se permet de fournir un synopsis d'aventure basée sur l'assassinat de Julio Iglesias !!!

Geof.

Score : 6/10

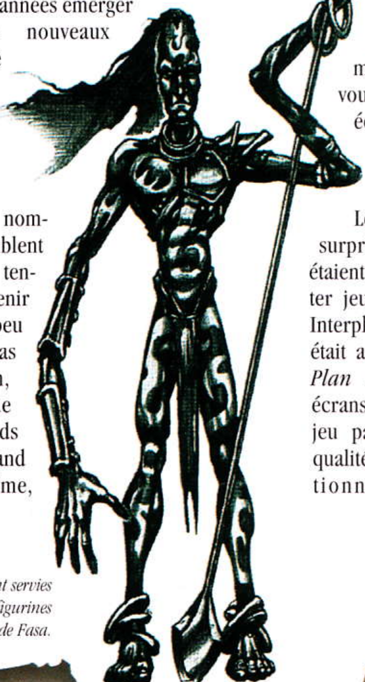
1998 GEN CON GAME FAIR



supplément qui permet de remonter dans le passé à la recherche des traditions Shaolin. De très nombreux hard books présentaient les œuvres d'illustrateurs de SF. C'est le cas de Nexus DNA du brillant Steve Jones dont le talent a donné une âme à *Zéro*. De même, signalons une œuvre de Ray Largo, intitulée "Heroes & Angels", qui pourrait sûrement inspirer vos parties les plus chaudes de *The Everlasting*...

La mode des figurines

Longtemps seul sur son île, Games Workshop voit depuis quelques années émerger régulièrement de nouveaux concurrents comme *Mutant Chronicles* ou plus récemment *Demonworld*. Cependant, tout semble s'accélérer puisque de très nombreux éditeurs semblent aujourd'hui vouloir tenter leur chance et venir grignoter un petit peu de plomb. C'est le cas de Holistic Design, qui proposait de rejoindre les lézards géants pour un grand *Carnage*. De même, White Wolf sortait les première boîtes de *Trinity Battleground*. Allez vite voir ce que Croc en pense, ça vaut la peine. Five Rings Publishing montait à l'assaut avec *Clan War*, développant logiquement au maximum le bon filon *L5R*. Fasa enfin dévoilait en avant-première les principes et les figurines de leur prochain jeu dont le nom est encore incertain. Du même auteur que *Shadowrun JCC*, ce système de combat d'escarmouche présentera douze espèces extraterrestres absolument nouvelles et originales, se battant pour leur survie et le plaisir au centre d'un vortex de pouvoir où viennent s'échouer des plans de réalité contenant des mondes entiers. Ce jeu distrayant et ambitieux ne veut pas se limiter aux figurines de sa gamme mais permettre aux joueurs d'utiliser des modèles de toutes marques pour organiser les bastons les plus originales possibles. Les races développées sont très intéressantes et vont apporter une petite bouffée d'oxygène à des aliens souvent très stéréotypés. Le nom de code du jeu était "Maelstorm". Mais la sortie d'un jeu de rôles du même nom a coupé l'herbe sous le pied de Fasa qui cherche maintenant un nom encore meilleur. Si vous avez des idées, n'hésitez pas à leur écrire.



Illustrations ayant servies à la réalisations des figurines du nouveau jeu de Fasa.

Micromaniac

Les jeux informatiques étaient la grande surprise de cette édition. Très nombreuses étaient les boîtes à avoir un stand et à présenter jeux, démos et prewiews. Chez Interplay, par exemple, *Fallout 2* était annoncé et des images de *Plan Scape* animaient des écrans monumentaux. Le jeu paraît d'une qualité exceptionnelle et paraîtra l'année prochaine. Autre phénomène : la présence de Genetic Anomalies, filiale de Sony, qui présentait son jeu de cartes à collectionner informatique, *Chron X*. Toutes les cartes n'existant que sur le Net, *Chron X* développe de nouveaux concepts comme celui de la réelle propriété des cartes. Une sorte de propriété virtuelle qui a un sens puisque le nombre de cartes semblables est limité. Ainsi, on peut acheter vendre et échanger des vrais morceaux de rien consignés dans de la mémoire informatique. Comme on dit, "J'en ai rêvé, Sony l'a fait".

Score : 7,35/10

VIP party

Mais la GenCon est aussi l'occasion de rencontrer un peu les protagonistes de ce petit monde. Rien de mieux que de participer aux fêtes organisées par les éditeurs. La meilleure cette année était sans aucune comparaison possible celle de Precedence Publishing qui avait fait concocter des cocktails originaux sur le thème de Babylon 5. Quant à la plus étrange, on peut raisonnablement penser que ce fut la soirée White Wolf où se sont retrouvées un grand nombre de créatures de la nuit pour agiter leur petit corps sur des musiques néo-barbares. Un souvenir difficile à oublier.

Timbre Poste



THE WAY OF THE SCORPION

Un supplément en anglais pour L5R Édité par AEG
110 F environ Dispo



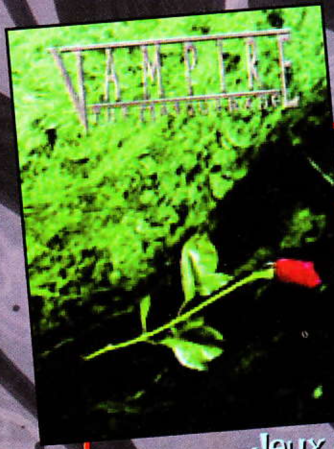
ENFIN !!! Voici LE supplément indispensable à tout bon meneur de *L5R*. Je sais, on va dire que je ne suis pas très objectif, qu'il suffit de regarder mon pseudo pour se rendre compte que je suis dévoué corps et âme au clan du Scorpion. Mais trêves de calomnies mes amis.

Ce supplément est véritablement un petit bijou. Les meneurs y apprendront nombre des grands secrets de l'Empire de Rokugan (oui, oui on y parle des ninja, mais aussi des douze "black scrolls" qui servirent à emprisonner Fu Leng, de Iuchiban le sorcier maudit...). Ce supplément, c'est aussi et surtout un manuel sur le grand art de la diplomatie et de l'utilisation du pouvoir. Et si le clan du Scorpion apparaît effectivement comme un immonde repaire de comploteurs, il n'en est pas moins l'un des plus farouches défenseurs de l'Empire (si ce n'est le plus). Malheureusement pour eux, les joueurs devront s'astreindre à ne lire que ce que le meneur leur permettra (on peut toujours rêver !). Pour le reste, tout est parfait, les nouvelles sont absolument jubilatoires (et fourmillent d'idées d'aventures), et la partie technique est illustrée de nombreux conseils fort utiles.

Le Clan du Scorpion est la parfaite illustration de la finesse des règles de courtoisie de cet univers, et cet ouvrage est probablement le meilleur outil que les meneurs de *L5R* puissent trouver actuellement.

Bayushi Geoffrey

Score : 6/10



1998 GEN CON GAME FAIR

VAMPIRE: THE MASQUERADE 3e édition

Bela Lugosi n'est pas mort, il bouge encore

Jeux de rôles en anglais édité par White Wolf 280 F Sortie prévue octobre

Sacré récemment par notre confrère américain "INQUEST" meilleur jeu de rôles de tous les temps après *Champions*, "Vampire : The nouvelle édition" fait courir les rumeurs les plus folles dans le petit monde des passionnés. BACKSTAB n'a pas hésité à pénétrer le ténébreux monde des éditeurs américains aux dents longues pour vous en faire la critique en avant-première mondiale.

Pour le commun des mortels

Vendu à plus d'un million d'exemplaires *, *Vampire* est Le jeu de la décennie. Mais peut-être sortez-vous de votre cave où vous avez testé pendant quelques années les joies de la vie troglodyte ? Dans ce cas et parce que ça fait toujours plaisir, voilà un rapide topo des épisodes précédents. La première version de ce jeu, aujourd'hui mythique, sort en 1992 de la tête d'un Américain en short, pas gothique pour deux sous, Mark Rein•Hagen. Il a cependant le génie de redynamiser le JdR en se lançant dans un ambitieux projet dont *Vampire* n'est que la première pierre mais restera le chef-d'œuvre. Il veut développer un univers de jeu où se côtoieront diverses entités de pouvoir luttant toutes, plus ou moins consciemment, pour son contrôle, sa survie ou sa fin. Le Word of Darkness voit peu à peu le jour. Univers contemporain, il est cependant un reflet plus sombre du monde qui nous entoure où le surnaturel existe mais reste caché au commun. Parfait pour un jeu d'ambiance, le Monde des Ténèbres dépend de critères esthétiques imposés qui changent avec chaque jeu en leur donnant une originalité propre.

J'irai cracher sur ma tombe

Vampire : The Masquerade s'inspire abondamment de toute la littérature vampirique traditionnelle et plus



particulièrement de la vision moderne qu'en eut Anne Rice dans les années 80. Les vampires forment une société fermée d'immortels maudits par Dieu déchirés en permanence entre leur faim prédatrice et leur volonté de lever la damnation éternelle, pour trouver le repos, sans totalement disparaître. Vaste programme. Regroupés en familles que l'on nomme clans, ils se déchirent joyeusement pour les raisons les plus diverses. Deux sectes majeures, la Camarilla et le Sabbat, se mènent une guerre ouverte depuis la fin du Moyen Âge. Les anciens oppressent les jeunes qui rêvent de remplacer leurs aînés. Les sectes imposent à leurs membres des traditions contraignantes les empêchant de profiter pleinement de leur condition d'immortel pour préserver la discrétion nécessaire à la survie de toute l'espèce. Certains se rebellent contre l'ordre établi en prônant l'anarchie. Un beau sac de nœuds, fertile en intrigues de tout genre, dans lesquelles le conteur (meneur de jeu) se fera un plaisir de vous entraîner. Mais pour ce faire, pourquoi ne pas emprunter la nouvelle édition ? Suivez le guide.

Bottes de moto et vieilles dentelles

Les héros que vous allez incarner sont des vampires de la nouvelle génération. Créatures de la nuit, ils sont le produit de très anciennes traditions et d'une société moderne en perpétuel mouvement. La nouvelle édition s'efforce, plus que les précédentes, de faire ressortir le côté gothique-punk de ce jeu dont on a pu voir de nombreux aspects par le passé. Le ton employé par les rédacteurs, très nombreux, se veut moins sérieux et didactique qu'il ne le fut. La nouvelle d'introduction, par exemple, n'a plus pour but de vous plonger dans l'ambiance hypra cool de *Vampire*, mais de vous faire sentir la saveur et les risques qu'il y a à passer ses nuits en quête de sang frais. Le vampire qui écrit relate sa vie avec beaucoup d'humour se penchant sur ses "petits problèmes avec la boisson". Il y a donc une sorte de réajustement vers le style jeune et un peu déjanté de la première version en délaissant un peu le cliché "manipulateur de l'ombre qui calcule tout et ne fait jamais rien".

Les histoires de famille

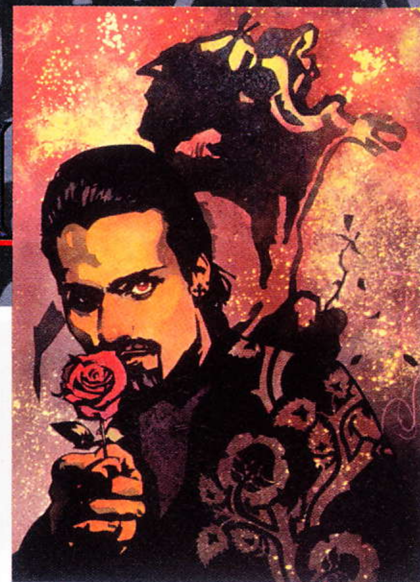
Alors que *Vampire* imposait habituellement aux joueurs un personnage appartenant à l'un des sept

Interview

JUSTIN ACHILLI, WHITE WOLF

BACKSTAB : De quoi sera fait l'avenir de *Vampire 3e Edition* ?
Justin Achilli : *À mon humble avis,* Vampire *est resté trop longtemps un monde figé, sans réelle évolution. Les choses vont changer. La troisième édition de* Vampire *marque le début d'une longue série de bouleversements. Au fil des suppléments, nous allons enrichir le Monde des Ténèbres, le rendre plus vivant. Chaque année nous publierons des suppléments relatant les derniers événements en date (les offensives du Sabbat, les victoires de la Camarilla...). Chaque fois, les joueurs pourront y prendre une part active.*

B : À quels bouleversements devons-nous nous attendre ?
JA : *Le Sabbat est de plus en plus actif sur la côte Est. De nombreuses cités sont déjà tombées entre leurs mains (Miami et Atlanta) et d'autres risquent de suivre*



clans membres de la Camarilla (les gentils, hum...), les règles proposent aujourd'hui une approche du jeu et du Monde des Ténèbres beaucoup plus ouverte. Elles tiennent compte des nombreux développements de jeu apparus depuis six ans au fil des extensions. Camarilla et Sabbat sont maintenant expliqués et proposés, ainsi que les clans non affiliés comme les Ravnos, les Giovanni, les Settites et les Assamites. Treize clans, en tout, sont présentés en détail et offrent d'infinies possibilités de personnages. L'histoire des clans a bien sûr évolué, mais les informations divulguées ici sont malheureusement trop lacunaires. Au chapitre des grands bouleversements, on notera l'intention des Gangrel de quitter la Camarilla pour reprendre leur indépendance. La grande folie qui touche la majorité des Malkavian depuis le dernier grand Prank et qui a pour résultat qu'ils ont désormais tous la Discipline de Dementation. La maladie De Tremere qui semble se transformer en autre chose n'a pas fait l'objet de confirmation officielle par les membres de son clan. En revanche, nombreux peuvent témoigner de la disparition totale des Tremere anti-tribu, mystérieusement détruits lors de leur grand conclave mexicain dans une terrible conflagration de flammes. Enfin, mauvaise nouvelle parmi d'autres, les Assamite ont réussi à briser leur malédiction (récupérant leur ancien défaut qui est une attirance immodérée pour le sang) et peuvent à nouveau boire le sang de leurs congénères. Ils n'ont pas mis beaucoup de temps à se remettre massivement en chasse rendant chaque nuit plus incertaine.

Une bonne odeur de renfermé

Les règles de création et de simulation ne varient que sur quelques rares points de détail. En revanche, la création est beaucoup mieux expliquée et un manuel des joueurs n'est plus absolument nécessaire pour accéder à des secteurs comme les "merits & flaws". Pour bien jouer les vampires hors de la Camarilla, toutes les règles sur les Path of Enleightment ont été incluses. Elles présentent les différentes philosophies auxquelles un vampire peut se rallier pour atteindre la parfaite communion avec son être profond. C'est à la fois une manière de vivre et une sorte de règle de conduite qui aident à l'incarnation du personnage et permettent de gérer ses rapports avec la bête qui le ronge. Pour ce qui est des Disciplines, on notera quelques changements de moyenne importance. Les noms des pouvoirs sont comparables à ceux de *Dark Ages*. De plus, on note certaines modifications dans la Thaumaturgie et dans son utilisation. De même, la Necromany des Giovanni disparaît dans sa forme précédente pour renaître de manière comparable à la Thaumaturgie. Les utilisateurs auront maintenant recours à des "path" qui leur procureront à chaque niveau des pouvoirs différents. Les autres modifications de cet ordre sont de moindre importance mais passionneront tous les accros. Ainsi, signalons que certains niveaux de pouvoir ont été remplacés par d'autres, plus efficaces. Prenons l'exemple de Quietus, Obtenebration ou Serpentis qui tous avaient un ou deux niveaux décevants et inutilisables, ils se retrouvent fortement renforcés. Les Settites disposaient de la capacité Mommify qui ne servait jamais. Aujourd'hui, grâce à The Skin of the Adder, ils vont pouvoir encaisser les dommages aggravés et se déplacer plus facilement. On sent derrière cette refonte une grande pratique et le bénéfice de milliers d'heures de test et de réflexion.

La concubine de l'hémoglobine

Jeu d'ambiance, *Vampire* veut provoquer la peur et la terreur par son contexte morbide et parfois désespéré, cependant la pratique et la surenchère de pouvoir dont nous ont gratifié les auteurs de White Wolf dans de nombreux suppléments en ont souvent fait un bête jeu de super-héros. L'un des éléments essentiels manquant dans les règles de base était en effet un background de la société vampirique et de son histoire. Pour acquérir ce type de savoir et rentrer réellement dans l'ambiance du jeu tel que le concevaient les auteurs, il était nécessaire d'avoir une connaissance encyclopédique de la gamme. Les éléments d'intrigue étant en effet disséminés au petit bonheur la chance entre les clanbooks, sourcebooks et autre Tombouctou by Night. Le chapitre sept pallie partiellement ce défaut. On y trouve une histoire des vampires qui ouvre quelques portes sur le Monde des Ténèbres et ses secrets en présentant la partie émergée de l'iceberg. Le savoir le plus commun y est rassemblé et constituera une bonne introduction pour tous ceux qui auraient envie d'entrer en contact avec les dures réalités des froides nuits peuplées de morts vivants magouilleurs. On reste cependant un peu sur sa faim, quelques révélations nouvelles n'auraient pas gâché la soupe.

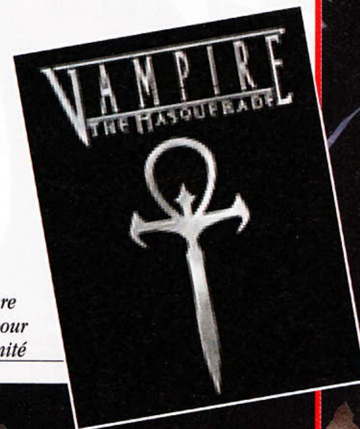
La dernière goutte

Vampire reste l'un des meilleurs produits sur le marché, capable de satisfaire un large public. Il séduit et fascine tout comme les créatures sensuelles dont il conte les nuits. Superbement présentée et agrémentée de dessins originaux, cette troisième édition de très bonne facture n'est pas révolutionnaire. Dommage.

Score : 8/10

Timbre Poste

* un million pour le jeu et ses suppléments, dont près de deux cents mille livrets de base.



Couverture en cuir pour tirage limité

Interview

sous peu (qui sait, peut-être New York et Washington D.C.). La Camarilla perd progressivement pied, même si elle conserve encore quelques cités. Sur la côte Ouest, les vampires orientaux sont en train de gagner en puissance. L'issue est incertaine.

B : Quels suppléments nous préparez-vous pour cette fin de millénaire ?

JA : *Début 99, nous publierons le* Handbook to the Sabbat *et le* Handbook to the Camarilla *qui remplaceront les vénérables Storytellers Handbook et Player's Guide. Pour répondre aux nombreuses demandes de nos joueurs, nous sortirons un* Thaumaturgy Book, *ainsi qu'un épilogue à la* Giovanni Chronicle. *La série des By Night se concentrera quant à elle de plus en plus sur l'Europe. Un* Rome By Night *est prévu pour l'an 2000. Au rang des projets qui me tiennent à cœur, j'aimerais beaucoup que Robert Hatch, l'auteur de* Kindred of the East, *réalise un supplément sur les vampires d'Afrique.*

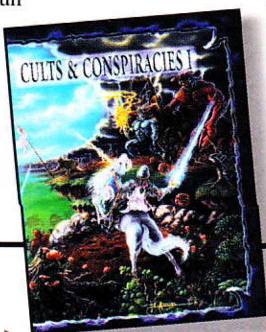


OF GODS AND MEN

Jeu de rôles en anglais
Édité par Non-Sequitur Productions
Import 200F environ

Pourquoi ça tombe toujours sur moi?

C'est vrai ça, pourquoi? C'est vraiment pas croyable. Une tonne de nouveautés américaines, des jeux sympas, des suppléments à la cool, et il faut que ce soit moi qui récupère cette... Hum... Comment dire? Les mots me manquent. Ah oui. *Of Gods and Men*, c'est un peu comme acheter deux mille Morpions à gratter, rentrer chez soi en sifflotant, se vautrer sur sa moquette avec une pièce de dix centimes et bouziller sa journée pour se retrouver bredouille, les doigts tout crados et les yeux qui picotent. C'est moche, hein? Ben oui, mais c'est comme ça. En fait de morpions, ce jeu sent plutôt la mite. Et la naphtaline, aussi. Un peu de Force et de Dextérité, un soupçon de nains et d'elfes, une paire de démons, des dragons dans les coins, des donjons tout autour, des dieux au-dessus, de la magie dedans... Waouh, ce jeu décoiffe. Trop original pour moi. Si j'avais jamais entendu parler de *Donjon&Dragons*, je crois bien que je m'en serais évanoui tellement ça pue l'innovation dans le secteur. Vous savez quoi? Je vais être gentil avec vous. Si vous êtes pressés, passez à la critique suivante et oubliez tout ça. *Of Gods and Men* est un *AD&D*-like à deux balles avec un système même pas révolutionnaire. Encore plus "j'ai pas copié mais ça ressemble vachement" que *Alternity*, si vous voyez c'que j'veux dire. Si vous avez le temps et vous savez qu'il est bon de rire parfois, vous pouvez éventuellement tenter la suite. Mais j'vous aurais prévenus, hein.



Bon alors d'accord vous l'aurez voulu

Pour jouer à Truc, il faut un personnage. Ce personnage, on doit lui faire des caractéristiques en lançant cinq dés dix. 40 en Force, c'est bien, mais les tables vont quand même jusqu'à 265, histoire de dire. Après, y faut choisir le pays d'où qu'on vient, acheter ses compétences avec des points, voir un p'tit peu comment on monte de niveau avec l'expérience et tout ça. Et là, d'un coup, on se rend compte qu'on peut jouer que des humains. Dur. Et pis que la magie fonctionne exactement comme celle d'*AD&D*. Cool. Et pis que le "système de combat révolutionnaire" vanté par la couverture fonctionne avec un dé 10 d'initiative, une compétence d'attaque et une de défense. Trop dur. Et pis que les monstres rapportent des points d'expérience quand on les tue. Trop cool. Comment vous dites? Une grosse daube? Ouais, j'crois que ça y ressemble un peu. Ah, au fait, y a aussi des cartes qui servent à rien et des dessins. Mais alors, je... enfin... Des dessins quoi.

Julien Blondel



MACHINATIONS OF THE MI-GO

Un supplément en anglais pour Delta Green (L'Appel de Cthulhu)
Édité par Pagan Publishing
75 F environ - Dispo



Ce court supplément, pour *Delta Green*, vous propose une visite guidée de la race des Mi-Go. Tout est passé au crible, leur histoire (depuis leur arrivée sur Terre il y a 160 millions d'années, jusqu'à nos jours), leur mode de vie (organisation, religion, reproduction...), leur technologie, ainsi, bien sûr, qu'une description détaillée du mode de vie de la plus connue de leurs créations, les "Greys".

L'ensemble est non seulement intéressant, mais aussi très amusant à lire. Ainsi, le chapitre sur la technologie fournit de nombreuses idées de scénarios, mais aussi quelques idées d'expérimentations médicales réalisées au cours des enlèvements orchestrés par nos amis les petits gris. Inutile de dire que ces expérimentations peuvent ajouter un certain piment à la vie d'un groupe de personnages, si l'un d'entre eux a eu l'infortune de les subir. Enfin, de tout l'ouvrage, c'est définitivement la partie concernant les "Greys" que j'attendais avec le plus d'impatience : malheureusement les informations n'y sont que trop fragmentaires pour être véritablement intéressantes.



Et c'est bien là tout le problème de ce petit supplément, il est définitivement trop léger. Il ressemble à ces appétissantes pâtisseries dont la seule vue fait saliver : malheureusement il suffit de croquer pour les découvrir vides de tout contenu.

Geof.

BOB, LORD OF EVIL

Supplément Murphy's World en anglais
Édité par Peregrine
145 F - Dispo

Ce matin-là, j'attendais tranquillement mon bus lorsqu'une araignée géante sortit d'une bouche d'égout avec un colis pour seul bagage. – crise cardiaque – ... Après son manuscrit intitulé *Le Monde de Murphy*, Sean tentait de

Interview

GenCon oblige, Bill Slavicsek, le big boss des jeux TSR, n'a pas pu s'empêcher de nous parler de son dernier bébé, j'ai nommé *Alternity*.

Backstab : Que pensez-vous du système de règles *Alternity* ?

***Bill Slavicsek :** À défaut d'être révolutionnaires, les règles d'*Alternity *sont au moins modernes et exhaustives, ce qui est loin d'être le cas d'*AD&D*. Munis du *Player's Handbook *et du *Gamemaster Guide, *les joueurs disposent de toutes les règles nécessaires pour créer leur propre univers de jeu, que celui-ci s'appelle *Star Wars, Star Trek *ou *Babylon 5.

B : Pourquoi avez-vous décidé de suivre le même format qu'*AD&D* ?


Asmodée Éditions
Oh les Nains !
jeu de nains, jeu de jardins
Un jeu pour toute la famille
Pour 2 ou 4 joueurs de 10 à 110 ans



1998 GEN CON GAME FAIR

STAR TREK

THE NEXT GENERATION

Jeu de rôles en anglais
Édité par Last Unicorn Games
280 F environ Dispo



Space, the final frontier...

L'univers de "Star Trek" – tout le monde ne le sait pas forcément – est extrêmement fouillé, pour une raison très simple : depuis plus de trente ans, il n'a cessé de s'enrichir. On compte déjà huit films (bientôt neuf), quatre séries télévisées et un nombre total d'épisodes toutes séries confondues dépassant à ce jour allègrement les 500 !

"Star Trek" nous entraîne dans un XXIVème siècle haut en couleurs, un futur où la conquête spatiale est une réalité, où la race humaine s'est alliée avec des dizaines d'espèces extraterrestres pour constituer une fédération pacifique. Tout n'est évidemment pas idyllique, car en plus de ses intrigues politiques ou diplomatiques complexes, la galaxie compte plusieurs races belliqueuses et hostiles à souhait, comme les Romulans ou les Borgs.

These are the voyages of the Starship Enterprise

La présentation du produit est absolument superbe et luxueuse : il s'agit d'un gros livre en carton dur de plus de 300 pages en papier glacé, entièrement en couleur, maquetté à la "sauce" Starfleet et abondamment illustré de photos tirées de la série et des films. Paramount a visiblement apporté plus que sa simple caution.

Au niveau contenu, rien ne manque : historique de la Fédération, description de sa branche la plus célèbre (Starfleet), création détaillée d'un personnage, règles, conseils, vaisseaux et équipement, créatures, scénario d'introduction... Beaucoup de détails émaillent le texte, mais malgré la taille du livre, on sent que les auteurs se sont retenus pour aller directement à l'essentiel.

Its continuing mission : to explore strange new worlds...

Le système de jeu (dénommé Icon System) fait uniquement appel à des dés à six faces, et autant le dire tout de suite, il est parfaitement au point. Clair, efficace, rapide et moderne, il plaira autant aux simulationnistes qu'aux adeptes de la simplicité. Il offre en effet l'avantage d'être modulable en fonction du niveau d'expérience du MJ. Un effort très net a été accompli pour s'attirer à la fois les faveurs des fans de Star Trek novices en matière de JdR et des vieux routards.

Son originalité réside dans le fait que les dés lancés lors d'un test sont lus individuellement et qu'on ne retient que le meilleur résultat. On y ajoute la valeur de la compétence testée. Si le résultat final obtenu atteint ou dépasse le seuil de difficulté, l'action est réussie.

Le seul reproche qu'on pourrait faire est le nombre élevé de compétences, peu évidentes à mémoriser.

To seek out new life and new civilizations...

Parlons à présent du type d'aventures de ce jeu, qui me semblent plus mûres que celles de son "rival", *Star Wars*. Il ne s'agit pas d'une lutte opposant des gentils à des méchants, mais d'une exploration spatiale à la recherche de nouvelles civilisations dans un univers futuriste politiquement riche. Et puis, gros avantage, le thème est parfaitement adapté au jeu de rôles. Aucun problème, donc, pour réunir les PJ ou leur confier une mission. Chacun a un rôle précis à tenir, une contribution à apporter à l'histoire et un code de conduite à respecter (même s'il est souvent violé).

La progression des personnages se fait de manière logique et stimulante, puisque les récompenses peuvent aller de points à répartir pour améliorer certains aspects (renommée, courage, attributs, compétences) à une montée en grade. De même, si, pour leurs premières missions, les PJ seront vraisemblablement affectés à un vaisseau relativement petit, ils pourront être mutés, par la suite, sur des navires nettement plus imposants.

To boldly go where no-one has gone before

À la lecture de ce jeu, on peut se réjouir que les auteurs n'aient pas commis l'erreur de fournir un produit dérivé bâclé pour trekkers acharnés. Il s'agit au contraire d'un vrai jeu de rôles. Toutes les informations fournies sont directement exploitables ludiquement parlant. Ne vous étonnez donc pas de ne pas trouver les caractéristiques de Jean-Luc Picard et de son célèbre équipage. L'optique adoptée est clairement de créer son propre équipage et de le rendre légendaire. Engagez-vous dans Starfleet !

Léonidas Vesperini



Si Last Unicorn tient ses promesses, l'avenir du jeu s'annonce radieux, puisqu'une multitude de suppléments sont d'ores et déjà prévus : écran, guide des planètes de la Fédération, campagne de Zone Neutre, guide des Vulcains, boîte consacrée à l'empire romulan...

Interview

***BS** : Par le passé, chaque fois que TSR a essayé de se démarquer d'*AD&D*, les résultats ont été mauvais, voire catastrophiques. Pour éviter de commettre les mêmes erreurs, nous avons décidé de donner aux joueurs d'*Alternity *les mêmes repaires qu'*AD&D.

B : Quel était votre objectif en écrivant *StarDrive* ?

***BS** : Notre objectif premier était de créer un univers de jeu accessible. Créer un univers révolutionnaire nous semblait en effet très risqué. Regardez* Jorune *par exemple, c'était certes un univers novateur, pourtant personne n'a réellement su quoi en faire. Cette directive en tête, nous avons donc conçu* StarDrive *en veillant bien à ce que les joueurs y trouvent tout ce qu'ils aiment. [...]* StarDrive *est l'univers de référence d'*Alternity*, tout comme les* Royaumes Oubliés *pour* AD&D.

FORTRESS O' FEAR

Scénario Deadlands : Weird West en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
240 F Dispo



Où nous en étions-nous arrêtés ? Ah oui ! Les PJ venaient tout juste de se faire déposséder du Heart o' Darkness par un Déterré et de sauver la Cité des Anges Perdus. Loin d'être au bout de leurs peines, ils sont réveillés par une jeune femme prétendant venir du futur qui les pousse à se remettre sur la piste de leur ennemi juré pour l'empêcher de transformer la Terre en un véritable enfer. Ultime espoir de l'humanité, nos héros devront braver les mille dangers de l'Ouest pour finalement aboutir en territoire Sioux, dans la tristement célèbre *Devils Tower*. Cette montagne abrite malheureusement toutes sortes d'Abominations et même une communauté de mutants. En somme, *Fortress o' Fear* n'a rien d'une promenade de santé. Et le Grand Secret dans tout cela ? Eh bien, tout ce que je peux vous dire pour le moment, c'est que ce troisième et dernier volet de *Devils Tower* est une passerelle toute trouvée pour s'engager sur les routes de *Deadlands : Hell on Earth*. Au final, malgré la qualité incontestable de l'intrigue et du matériel fourni, un seul élément vient ternir cette excellente aventure : son prix. Dommage !

Score : 7/10

TALES O' TERROR : 1877

Supplément Deadlands : Weird West en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
145 F Dispo

En deux ans d'existence, l'univers de *Deadlands* a beaucoup évolué. Pour illustrer ces changements, *Pinnacle* a décidé de revoir sa copie, tant au niveau du background que des règles. Du même coup Lace O'Malley, le rédac' chef du *Tombstone Epitaph*, reprend du service pour mettre à jour les informations contenues dans le supplément *The Quick & the Dead*. Au fil des pages, on prend ainsi connaissance des dernières évolutions de la Guerre de Sécession et de la Guerre du Rail, de la situation dans les Territoires Disputés et les Nations Sioux, sans oublier les résultats des élections de 1876. Comme à l'accoutumée, notre "fouille-merde" préféré compile de nombreuses anecdotes. Ces dernières auront tôt fait d'inspirer un Marshal en mal de scénarios. *Tales o' Terror : 1877* propose enfin un lifting des règles. Les plus grands changements concernent l'expérience (fini les *bounty points*), bien que le combat bénéficie lui aussi de plusieurs clarifications (cartes d'action, jokers, armes, armures...). Tous ces éléments font de *Tales o' Terror* un ouvrage indispensable, que votre campagne se déroule en 1876 ou en 1877.

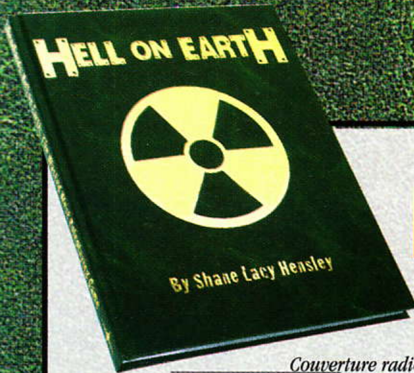


Michaël Croitoriu

Score : 6/10

Interview

B : Quel est le prochain univers de jeu pour *Alternity* ?
BS : *Il s'intitule* Dark Matter, *malheureusement c'est un peu tôt pour en parler. Disons juste qu'avec* StarDrive *et* Dark Matter, Alternity *aura atteint sa vitesse de croisière. En effet, nous ne comptons pas multiplier les univers de jeu, comme nous*



Couverture radioactive en tirage limité.

1998 GEN CON GAME FAIR
HELL ON EARTH



Jeu de rôles en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment
199 F   Dispo

Judge Dredd contre John Wayne

Hell on Earth est la "suite" de *Deadlands* et propose de vivre de palpitantes aventures dans un univers post-apo qui n'est pas sans rappeler la "terre maudite" de Judge Dredd, l'originalité et le fun en moins. De temps en temps, on lorgne du côté du western (matez la couv, on s'y croirait) pour tomber dans le franchement Mad Max. Le tout est hyper téléphoné et pas crédible pour un sou. Jugez plutôt :

Le prospecteur et son armée de morts vivants ont battu les manitous sur leur propre terrain, mais le méchant du coin, un certain Stone (copain avec Raven et encore plus méchant), fonce dans le futur de Deadlands pour mettre un peu le souk dans un avenir qui se serait avéré idyllique une fois les monstres éliminés. C'est le très connu Hellstromme qui met au point les bombes à Ghost-Rock qui vont servir de base à l'apocalypse dont les PJs sont les survivants !

Le monde est ainsi presque entièrement détruit et ce sont les braves Reckoners qui entrent dans la danse. Ces quatre individus sont en fait (ta ta ta !!!) les cavaliers de l'apocalypse. C'est ça le terrible secret que devait nous révéler *Deadlands*. Une bonne bouse quoi, pas originale pour deux sous. Reste ce monde post-apo qui peut tout de même donner envie aux Mad Max en herbe de reprendre du service au volant de leur V8 gavés de nitro-métane.

Quelques survivants au-dessus de tout soupçon

À part les road warriors et autres feral kids (le personnage prêt-à-jouer inspiré du célèbre gamin de "Mad Max 2" possède un enjoliveur aiguisé. Ça change du boomerang... même si la boîte à musique est de la partie. Les fans du film apprécieront), on trouve un paqueçon de per-



sonnages un peu plus sympas. Les junkers sont ceux qui récupèrent les machines technologiques et sont l'équivalent des savants fous de *Deadlands*. La religion n'existe plus mais les templiers peuvent vous aider, avec leurs quelques pouvoirs magiques et leur attitude très "boy scout". Les Doomsayers prêchent leur bonne parole : les mutants sont l'avenir de la race humaine et les humains purs doivent disparaître. On trouve aussi des psys, revenus d'une guerre au-delà des étoiles qui sont un peu jetés, comme les GIs revenus du Viêtnam. En un mot comme en cent, tout cela est MÉDIOCRE. Ni bon, ni vraiment mauvais, mais on n'arrive à peine à y croire, alors avoir envie d'y jouer, faudra se lever de bonne heure.

Un système de jeu... hors sujet

Le système de jeu reprend pratiquement mot pour mot celui de *Deadlands* et ce qui était rigolo pour un western (les cartes, les jetons de poker, etc.) tombe ici complètement à plat. Cela reste toujours un système de jeu très amusant et fort complet mais la thématique du jeu n'est plus en adéquation avec le système. Dommage.

Une conclusion... en demi-teinte

Hell on Earth offre une bonne base aux nouveaux joueurs qui veulent se lancer dans le post-apo. Mais les fans du genre préféreront le très technique *Aftermath*, le jouissivement délirant *Gamma World* (je vous le recommande chaudement) et l'ultime *Bitume* (vous ne pensiez pas que j'allais laisser passer l'occasion). Le jeu qui devrait le plus se rapprocher de *Hell on Earth* est *Gamma World* et le fun de ce vieux jeu TSR enfonce littéralement ce nouveau produit.

Il est possible que les extensions qui ne vont pas manquer de sortir dans les mois qui viennent permettent de rendre l'ensemble plus crédible et plus original (souvenez-vous du très primitif *Shadowrun* à ses débuts : il a fait des petits depuis). C'est tout ce qu'on peut lui souhaiter.

CROC

Notons au passage que le jeu de base paraît en même temps que deux premiers suppléments : un écran, complet mais pas forcément lisible à la lumière d'une bougie, et surtout un CD de musique d'ambiance qui est une sorte de compromis entre un instrumental de Metallica et ce que peut jouer votre petit neveu avec son orgue Bontempi. En résumé : une horreur parfaitement insupportable après plus de cinq minutes.



BACKSTAB! WELCOME TO HELL! Shane GENCON 98



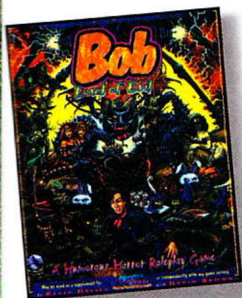
Score : 5/10

Interview

l'avons fait pour AD&D. *Par contre, nous produirons plusieurs one-shot. Le premier d'entre eux s'intitulera* Tangent. *Il reprendra en quelque sorte l'ambiance de la série* Code Quantum. *[...] Les produits one-shot seront une savante combinaison de background et de scénario. Ils ne bénéficieront d'aucun suivi.*

B : *Alternity* est-il une réussite ?

BS : *Pour nous, cela ne fait aucun doute.* Alternity *a très bien été accueilli tant par la presse que par les joueurs, à tel point que les ventes des deux livres de référence dépassent actuellement celles de notre best seller toutes catégories, le Livre des Joueurs* AD&D.



me fourguer une sorte de Guide du Routard consacré à la région la plus dangereuse du Monde Où Tout Peut Toujours Empirer. – section illisible– ... Parler des Dark Lands sans s'intéresser à son seigneur est une grossière erreur. Avant de fonder son propre royaume, Bob était un garçon de banlieue dont le passe-temps favori était de manger des insectes, jusqu'au jour où il goûta ses voisins de palier. – page blanche – ... Si vous voulez un bon conseil, évitez de mettre les pieds à Tir Nan Bob, le palais de l'impitoyable Bob, à moins bien sûr que vous ne souhaitiez finir dans l'estomac de sa Grandeur Purulente. Le Seigneur du Mal a beau être stupide, il a un appétit insatiable. – séjour à l'hôpital – ... Cette semaine, le Numéro 1 du Top 20 est "Happy Bobday to You". La plus grosse chute est "Bob Me Tender" qui passe à la 17ème place, quant à "All You Need is Bob"... <coupure d'électricité> De mauvaises langues prétendent qu'en mourant au Bobistan, on a de grande chance de finir au Noirvana... – nuit de sommeil – ... Pour vous faire une meilleure idée des Dark Lands, imaginez un monde à mi-chemin entre *La Famille Adams*, *SOS Fantômes*, *Frankenstein Junior* et *L'Etrange Noël de Monsieur Jack*. Achetez-le quoi !



Michaël Croitoriu

SUPERNUMERARY

Un scénario en anglais pour Zero Rpg.
Édité par Archangel Entertainment
40 F environ - Dispo

J'avais été séduit par l'esthétisme et la qualité du jeu *Zero* (critique dans BACKSTAB n°8) mais je restais douloureusement sceptique quant au suivi qu'un tel jeu pouvait avoir. Avec ce supplément, *Archangel Entertainment* répond à cette interrogation de manière plus que rassurante. Ouvert par une nouvelle de très bonne qualité, ce premier scénario se veut être la continuité de l'aventure du livre de base. En résumé, après avoir été mystérieusement déconnectés de l'intelligence collective de la ruche, les personnages vont devoir sauver leur existence et apprendre à survivre dans un monde inconnu et résolument hostile. Ce début peu original cache une aventure des plus rythmées et des plus intéressantes. L'ambiance oppressante et malsaine du jeu y est parfaitement retranscrite et les différentes parties de l'aventure alternent agréablement entre découverte, investigation, exploration et baston. Mais ce qui, par-dessus tout, fait la grande qualité de cette aventure c'est qu'il ne s'agit pas d'un scénario isolé, mais d'une partie d'une grande campagne destinée à, peu à peu, dévoiler les secrets de cet univers. À bien des égards, la description du monde était vraiment trop sommaire dans le livre de base. Ce livret ne simplifie pas encore véritablement la tâche d'un meneur désirant créer ses propres aventures, mais il offre une opportunité rare, celle de faire découvrir un monde inconnu aux joueurs, en même temps qu'au meneur.



Geof.



Interview

Birthright

BACKSTAB : Pourquoi avez-vous abandonné *Birthright* ?
Bill Slavicksek : *Les ventes de* Birthright *n'avaient pas atteint les objectifs que nous nous étions fixés. Du même coup, nous avons préféré reporter la sortie de la seconde édition*





1998 GEN CON GAME FAIR

SHADOWRUN 3e édition

Couverture en peau de dragon tirage limité

cyber ratatouille à la sauce fantastique

Jeu de rôle en anglaisEdité par Fasa Inc.
170 F environ Dispo

Très attendue, cette troisième édition est une véritable reprise en main d'une des étoiles de toute l'histoire du jeu de rôles. La qualité et la richesse du travail accompli font de *Shadowrun III* une réussite complète. Voilà la parfaite occasion de découvrir ou de redécouvrir ce chef-d'œuvre.

Pour ceux qui ont raté le début

Bienvenu dans un monde où l'homme rencontre la machine et la magie ! L'action se situe en 2060. En soixante ans, le monde a connu quelques bouleversements majeurs qui ont totalement changé sa physionomie actuelle et pourtant beaucoup de choses sont restées comme avant. L'omnipotence politique des États s'est effondrée au profit des grandes sociétés multinationales, appelées Mégacorpo, qui tirent aujourd'hui les ficelles d'un monde où les maîtres mots sont profit et bénéfice. La Magie est devenue une réalité tangible depuis l'Éveil, qui eut lieu officiellement en 2012. Les forces de la terre latentes et inactives ont alors retrouvé une certaine puissance et ont transformé la biosphère. Certains types de créatures qui n'appartenaient plus qu'aux légendes ont à nouveau foulé le plancher des vaches et en premier lieu les dragons. Les esprits se sont mis à parler aux hommes, leur offrant d'extraordinaires pouvoirs. Cela conduisit, entre autres, à la libération de peuples asservis comme les Amérindiens qui, grâce à leur magie, brisèrent les anciens États-Unis pour se tailler des États tribaux, les seules grandes puissances restantes étant les Mégacorpo. Enfin, l'humanité même s'est divisée en différentes espèces puisque les gènes de certains d'entre nous se sont réveillés. Le résultat de ces transformations appelées "goblinisation" a permis à quatre races principales de voir à nouveau jour : les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls. Mais ce ne sont pas les seuls bouleversements notables : après un black-out informatique mondial en 2029, un nouveau système média global à vu le jour, la Matrice, gigantesque monde virtuel tissant une toile d'informations autour du globe. Enfin, dernier changement important issu de la science, l'homme a acquis une maîtrise suffisante pour modifier son corps de manière à le rendre plus fort, plus solide et plus rapide. Par l'utilisation intensive de la cybernétique et d'implants bioniques, on peut désormais améliorer son corps. On peut aussi raccorder son cerveau à la machine pour la contrôler et pour parcourir la Matrice.

Et dans tout ça, je fais quoi ?

Pur produit de ce nouveau monde, les personnages de *Shadowrun* ont choisi par idéalisme ou appât du gain de vivre en marge du nouvel ordre établi. Perpétuellement sur le fil du rasoir, ils se servent de leurs compétences pour faire le sale boulot de tous ceux qui ne peuvent pas agir ouvertement et qui sont prêts à payer des spécialistes peu regardants sur les méthodes pour obtenir des résultats. Vous faites parties de ces "extra". Issu de multiples horizons, vous êtes compétent dans un domaine d'activité faisant de vous un parfait intervenant de l'ombre. Que vous soyez un samouraï des rues, véritable bête de combat, un magicien ou un pirate informatique, vous trouverez toujours quelqu'un prêt à vous couvrir de Nuyens pour un "petit travail aux risques minimaux". Pourvu que vous sachiez opérer dans l'ombre et y rester une fois vos forfaits accomplis. Voilà l'esprit même de *Shadowrun*.



Neuf ans après.

La première version de ce jeu, en 1989, n'est pas née dans un berceau doré. Elle était présentée comme un crossover bouffon de deux genres que tout semblait opposer : le médiéval fantastique et la SF cyberpunk. La suite fut plus heureuse et le public se passionna pour l'univers riche et complexe particulièrement bien développé de ce jeu. Un monde original et dangereux, l'omniprésence de l'action et un bon système de règles sont les ingrédients de choix qui lui permettent encore aujourd'hui d'avoir une saveur inimitable. La troisième édition que vous rêvez de tenir dans vos petites mains

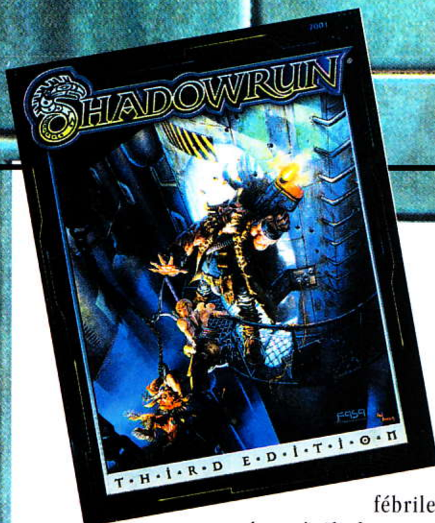
Interview

gencon oblige, bill slavicsek, le big boss des jeux TSR, n'a pas pu s'empêcher de nous parler de son dernier bébé, j'ai n ommé *Alternity*.

BACKSTAB : Que pensez-vous du système de règles *Alternity* ?

Bill Slavicsek : *À défaut d'être révolutionnaires, les règles d'*Alternity *sont au moins modernes et exhaustives, ce qui est loin d'être le cas d'*AD&D. *Munis du* Player's Handbook *et du* Gamemaster Guide, *les joueurs disposent de toutes les règles nécessaires pour créer leur propre univers de jeu, que celui-ci s'appelle* Star Wars, Star Trek *ou* Babylon 5.

B : Pourquoi avez-vous décidé de suivre le même format qu'*AD&D* ?



fébriles donne à *Shadowrun* un nouveau souffle. Plus qu'une bonne réimpression corrigée, elle change profondément de nombreuses sphères du jeu tout en lui conservant sa magie. Elle est l'aboutissement de neuf ans de passion et d'expérience. Explorons ensemble ce qui a changé.

L'histoire en marche

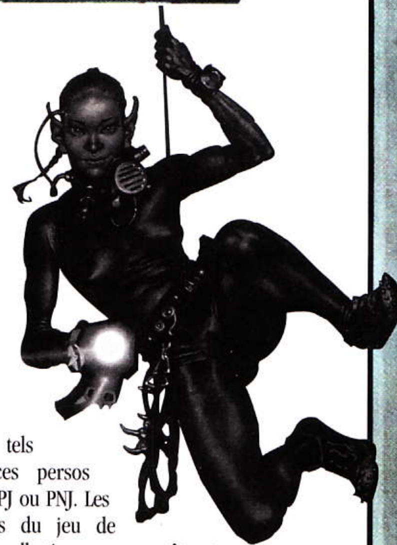
Le premier chapitre savoureux de ce jeu a toujours été le survol historique de notre futur proche. Seulement, il y a neuf ans, il s'arrêtait en 2053. Les divers suppléments et romans qui ont eu trait à *Shadowrun* ont continué cette chronologie. C'est pourquoi nous jouons aujourd'hui en 2060. L'apparition au grand jour des esprits insectes et la guerre qui leur a été menée entre 2053 et 2056 par toutes les autres forces en présence est relatée. Elle se traduisit dans les faits par le démantèlement de la Fraternité Universelle, façade des insectes et l'explosion d'une charge tactique nucléaire dans la plus grande ruche nord américaine à Chicago. La ville est encore aujourd'hui rayée de la carte. Autre fait majeur, les bouleversements politiques de l'Amérique du Nord ont connu un rebondissement inattendu quand le grand dragon Dunkelzahn s'est déclaré candidat à la présidence de l'U.C.A.S. Sa victoire, suivie de son assassinat, ont plongé le pays dans un chaos proche de la guerre civile dont les Corpos ont encore profité. Enfin, en moins de dix ans le monde corporatiste a profondément évolué. Alors qu'une certaine stabilité existait entre les Big Eight (les huit Mégacorpos), les guerres corporatistes successives ont vu la chute de Fuchi et l'émergence de plusieurs prétendants au cercle fermé des "plus grosses et riches entreprises du monde". Aujourd'hui, elles sont devenues les Big "personne ne sait combien". Cette incertitude, associée aux disparitions successives et violentes de nombreux membres du conseil de Zurich-Orbital qui est l'autorité suprême corporatiste, plonge encore une fois le monde dans le chaos. De quoi s'en mettre plein les poches, quand on est un shadowrunner ambitieux dont la devise pourrait être "Je suis la solution à vos problèmes".

Un peu de Cyber dans le troll punk

Le système de création de personnage reste le même avec l'attribution de priorités selon que l'on désire jouer un mage, un métahumain ou un runner hyper qualiié. Cependant, l'ordre des priorités a été modifié, ainsi que les différents barèmes qui donnent les points de création. Cela va avoir plusieurs conséquences très intéressantes sur le jeu. D'une part, le nombre de métahumains dans vos équipes va considérablement augmenter (ce n'est plus qu'une priorité 3 ou 4 selon la race). D'autre part, vos personnages vont être plus équilibrés et "plus fins". Entendez par là qu'ils seront mieux décrits dans le détail, pas que vos joueur vont jouer moins bourrins, car ça, les meilleures règles du monde en sont incapables. Le système de compétence a été entièrement repensé : il est plus simple et permet à tous les personnages de bénéficier de points de compétence supplémentaires et gratuits à mettre dans les connaissances et non plus dans les compétences actives. L'une des carences de l'ancienne formule était en effet la limite que s'imposaient les joueurs pour être efficaces à optimiser dans "ce qui sert". Aujourd'hui, ils auront aussi une tête, des passions et des connaissances. D'une manière générale, tous les chapitres sont plus fouillés et mieux écrits. Ils comportent de nombreux tableaux, encadrés et exemples qui rendent leur lecture agréable.

Bien vivre dans le 6ème monde

Autre changement, les archétypes ont été retravaillés en profondeur. Beaucoup des anciens ont disparu pour être remplacés par des runners plus trash et originaux. L'esprit reste cependant le même et vous permettra de



jouer tels quels ces persos comme PJ ou PNJ. Les amateurs du jeu de cartes à collectionner reconnaîtront quelques-unes des plus belles illustrations des cartes qui sont ici reprises. Autre apparition de taille, un chapitre entier consacré aux riggers, aux véhicules et aux drones : il est directement issu du *Rigger II* et manquait de fait dans les règles de base. Le mal est réparé. Les règles sur la magie et la Matrice ont été légèrement toilettées. La magie en particulier est plus compréhensible. Au titre des regrets, les chapitres sur les contacts et les métacréatures ont malheureusement diminué. Le premier donne toutes les règles relatives aux "indics" des runners mais ne fournit plus que quelques exemples qui ne sont même plus illustrés. Le second se limite à traiter des Dragons, esprits et élémentaires. On nous promet que l'écran devrait combler ces manques. Enfin, les listes de matos sont de plus en plus impressionnantes.

Sans conteste un succès, *Shadowrun III* est entièrement compatible avec toute la gamme qui l'a précédé. Jeu d'action et d'atmosphère tout à la fois, il vous fera vivre des moments inoubliables.

Timbre Poste

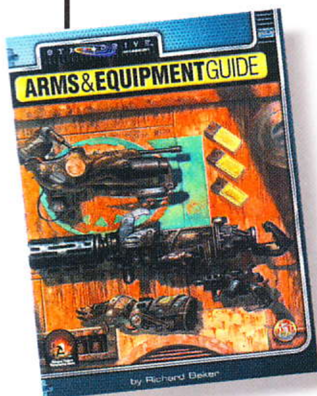


Interview

BS : *Par le passé, chaque fois que TSR a essayé de se démarquer d'AD&D, les résultats ont été mauvais, voire catastrophiques. Pour éviter de commettre les mêmes erreurs, nous avons décidé de donner aux joueurs d'*Alternity *les mêmes repaires qu'*AD&D.

B : Quel était votre objectif en écrivant *StarDrive* ?

BS : *Notre objectif premier était de créer un univers de jeu accessible. Créer un univers révolutionnaire nous semblait en effet très risqué. Regardez* Jorune *par exemple, c'était certes un univers novateur, pourtant personne n'a réellement su quoi en faire. Cette directive en tête, nous avons donc conçu* StarDrive *en veillant bien à ce que les joueurs y trouvent tout ce qu'ils aiment. [...]* StarDrive *est l'univers de référence d'*Alternity, *tout comme les* Royaumes Oubliés *pour* AD&D.



ARMS & EQUIPMENT GUIDE

Supplément Alternity en anglais
Édité par TSR
130 F Dispo

Qui oserait accuser *TSR* d'emprunter les raccourcis les plus évidents ? Certainement pas moi, même si, soyons franc, il n'y avait pas besoin d'être devin pour prédire la sortie de l'*Arms & Equipment Guide*. Pour nous informer sur les principales références en matière d'habillement, de médecine, de communication, de cybernétique, d'armement et de matériel d'exploration, ce supplément *StarDrive* compile les principaux catalogues de vente par correspondance de la Bordure. Du même coup, les caractéristiques techniques fricotent avec les conditions de vente et d'expédition, ce qui vous permettra notamment de refréner les ardeurs de vos joueurs en temps voulu ("Monsieur, nous n'avons malheureusement plus ce produit en stock. Le réassort devrait arriver d'ici quatre semaines"). Bien qu'il ressemble à ses homologues de *Star Wars* ou *Trinity*, l'*Arms & Equipment Guide* réussit à l'occasion à se démarquer de ses concurrents. L'ouvrage consacre ainsi une large place à la mode terrestre et extraterrestre en matière d'habillement. Il n'hésite pas non plus à sortir des sentiers battus en matière d'équipement (armure en céramique, colle moléculaire, collier inhibiteur de psi...). Il ne manque pas non plus d'humour (ça vous dirait une petite dose de sang en poudre ou un rouleau de peau adhésive ?). Les seules faiblesses du supplément concernent l'absence d'un index et parfois même le manque d'illustrations. Malgré tout, l'*Arms & Equipment Guide* reste l'un des meilleurs suppléments du genre.

Michaël Croitoriu



ALIEN COMPENDIUM



Supplément Alternity en anglais
Édité par TSR
170 F Dispo

"Qui oserait accuser *TSR*..." Bon, je ne vais pas vous le refaire une deuxième fois. Après le manuel consacré au matériel et aux armes, *StarDrive* porte son dévolu sur les races extraterrestres de l'espace connu et même inconnu. L'*Alien Compendium* reproduit en fait les résultats des recherches réalisées par une expédition financée par le Concordat Galactique. Ce rapport rédigé par Ruden Grant et le Docteur Veras se concentre sur les autochtones de la Bordure. Au total, plus de soixante races différentes sont répertoriées et décortiquées. De leur histoire à leurs modes de vie, de leur société à leur habitat, en passant par leur description physique et leurs caractéristiques, ces extraterrestres livrent tous leurs secrets. Outil indispensable pour asseoir une campagne centrée sur l'exploration de la Bordure, l'*Alien Compendium* reste souvent trop factuel. Ah ces maudits scientifiques, toujours aussi coincés du derrière...

Michaël Croitoriu



Interview

conviendra à la fois aux maîtres de jeu AD&D *et à ceux de* SAGA.

B : Que pensez-vous du format des suppléments *Dragonlance Fifth Age* ?

BS : Pour être franc, il ne nous convient pas du tout. Nous sommes actuellement en train de chercher de nouvelles formes qui satisferont tant les joueurs que nos impératifs financiers.

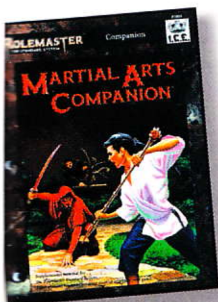
Dominaria

B : Où en êtes-vous concernant *Dominaria* ?

BS : *Comme je vous l'ai dit précédemment, je ne suis pas favorable à l'idée de publier de nouveaux univers pour* AD&D. Dominaria *ressemble beaucoup à* Forgotten Realms, Greyhawk *et* Dragonlance. *En conséquence de quoi, je doute que* Dominaria *ne devienne un*

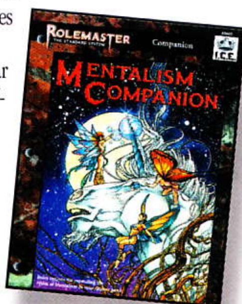
Martial Arts Companion & Mentalism Companion

Suppléments pour Rolemaster
Édités par I.C.E. - Dispo



Voici deux produits de la même gamme mais d'une qualité bien différente.
Commençons par une rapide présentation : comme son nom l'indique, le *Martial Arts Companion* met entre vos mains les outils pour développer cette facette de l'univers jusqu'alors négligée. Présentation très brève des arts martiaux orientaux et européens (c'est comme ça, quand on ne connaît pas le sujet), règles de combat étendues, ainsi que toutes les informations nécessaires pour gérer une campagne d'initiation de personnages ou pour créer son propre style martial. En sus, comme de bien entendu, toutes les tables habituelles...
Mentalism Companion s'intéresse quant à lui à l'une des formes de magie les plus intéressantes. Les mentalistes tirent leur pouvoir de leur force intérieure et leurs sorts, s'ils sont bien moins "visuels", touchent à des domaines très pointus : observation à distance, tarots, astrologie et prédiction...
Le premier de ces suppléments n'a qu'un intérêt limité : il n'est pas assez riche pour offrir un univers réellement attrayant aux néophytes et avec ses règles techniques, il frustrera les amateurs par son côté superficiel et incomplet.
Le second, par contre, est une vraie réussite, traitant précisément et intelligemment de l'intérêt et des dangers des pouvoirs de divination dans une campagne, de la réelle personnalité des mentalistes, ainsi que des risques qu'ils encourent en manipulant cette magie, introduisant des règles précises sur la folie.
Le choix ne devrait par conséquent pas être trop difficile.

Score : 3/10





Alexandre Znyk



BATTLEGROUND

Jeu de plateau avec figurines en anglais
Édité par White Wolf
420 F environ - Dispo

Force verte ! Force bleue !

Trinity n'est peut-être pas un jeu de rôles génial, mais j'ai complètement craqué sur le jeu de plateau tiré de l'univers de *Trinity*. Derrière une pâle copie de *Warhammer 40K* ou de *Warzone*, se cache le jeu de super-héros tactique le plus éclatant jamais créé.
L'échelle du jeu est très limitée, généralement moins d'une dizaine de figurines par camp. Et pour cause, chaque personnage possède de l'équipement, des mutations ou des pouvoirs différents des autres. On a plus l'impression d'être devant les 4 Fantastiques que devant un squad de Space Marines, malgré le look résolument SF de l'ensemble.

Kikisfrit ?

D'un côté on a les "gentils" psioniques qui arrivent sur une planète moche et dévastée par plusieurs dizaines d'années de guerre. Ils sont équipés de matos SF standard (armure, armes, drogues diverses), des pouvoirs psys variés (télékinésie, cryokinésie, pyrokinésie, etc.) et un compromis des deux : des armes et armures qui prennent tout leur intérêt lorsqu'on les "nourrit" d'énergie psy.
De l'autre, les "aberrants" qui sont une sorte de compromis entre des monstres du chaos et des démons. En vrac, entre les mutations offensives, défensives et utilitaires, et les pouvoirs psys, on se retrouve aussi devant des créatures uniques aux pouvoirs variés (presque encore plus que les psys).
Le tout est représenté de façon très graphique : les fiches de perso sont en couleur, l'équipement est représenté par des pions de toute beauté. On prend vraiment plaisir à mettre en place une partie. Dommage que les figurines, en plastique, ne soient pas du même tonneau.

Komankonfrit ?

Le système de jeu est simple, basé sur le jet d'un ou plusieurs D10 (fournis, mais moches). Les parties sont rapides et furieuses, même si tous les protagonistes disposent de plusieurs points de vie et ne meurent pas au premier coup touché... enfin, la plupart du temps. Chaque personnage dispose d'un pool de points psy (pour les méchants, ça ne porte pas le même nom, méchanceté oblige) qu'il doit dépenser durant la partie et il faut donc gérer la puissance de ses perso avec soin. Cela rend le jeu très intéressant.
On a franchement l'impression d'assister à des combats de super-héros mais le jeu peut s'avérer vite limité avec les figurines fournies dans le jeu puisqu'une seule configuration de personnages est livrée "prête-à-jouer". Si vous voulez varier les plaisirs, il faudra travailler et vous faire greffer une calculatrice à la place de la main droite : si le jeu est simple, la création des personnages est plus technique.

CROC



Interview

jour une ligne de produits à part entière. Par contre, il est fort possible que nous publions un Monster Manual, *un* Spellbook *et un* Worldbook *sous la griffe* AD&D Core.

Les 25 ans d'*AD&D*

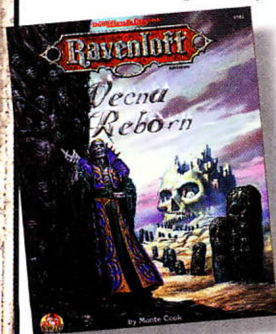
B : D'après vous, quels seront les scénarios *AD&D* qui seront réédités à l'occasion du 25ème anniversaire d'*AD&D* ?
***BS :** Bien que la procédure de vote ne soit pas encore terminée, je peux déjà vous donner les grandes tendances de ces élections. Parmi les modules les plus plébiscités, on retrouve* Against the Giants (G1-3), Ravenloft (I6), Temple of Elemental Evil (T1-4), White Plume Mountain (S2), The Keep on the Borderlands (B2) *et* Scourge of the

VECNA REBORN

Scénario en anglais pour AD&D Ravenloft
Édité par TSR
100F - Dispo

Les joueurs qui ont survécu au scénario pour Greyhawk, *Vecna Lives*, pensaient en avoir terminé avec ce demi-dieu particulièrement vindicatif. Que nenni ! Voilà qu'on le retrouve dans l'univers de Ravenloft, sur le demi-plan de la Terreur (oui, je croyais aussi que Cavitius était située sur le quasi-plan de la Cendre), piaffant d'impatience à l'idée de s'incarner de nouveau pour exploser son ancien lieutenant Kas et de se venger du reste de l'univers. Les PJ sont alors entraînés dans une aventure qui les conduira de la Cité de Tor Gorak, à la fameuse Citadelle Cavitius de Vecna pour tenter, coûte que coûte, de déjouer la diabolique machination ourdie par les serviteurs de ce dieu.

En ce qui concerne la forme, le scénario, sans être franchement original, reste convenable. Il peut être joué indépendamment ou faire suite à *Vecna Lives*. Le point le plus intéressant est de pouvoir utiliser les informations sur la citadelle Cavitius pour compléter celles du scénario pour Greyhawk.



Sur le fond, par contre, on se demande un peu ce que Vecna vient faire dans l'univers de Ravenloft. Certes, c'est une entité qui a fasciné des centaines de MJ de par le monde mais à trop tirer sur la corde... Je ferai aussi le même reproche qu'à *Vecna Lives* : Vecna n'est pas Tharizdun. Gygax en avait fait deux entités différentes et le fait d'attribuer à la célèbre liche toutes les caractéristiques du Dieu Noir est assez maladroit.

Philippe Tessier



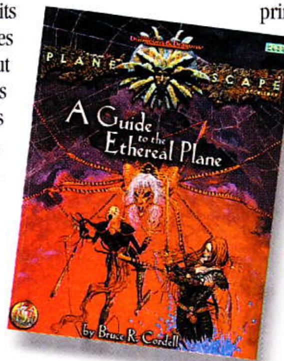
A GUIDE TO THE ETHEREAL PLANE

Supplément en anglais pour AD&D Planescape
Édité par TSR
120F - Dispo



Savez-vous d'où proviennent les rêves ? Connaissez-vous les secrets des Abysses des Ténèbres? Avez-vous déjà rencontré Neth, le demi-plan qui vit ? Voulez-vous prendre l'apéritif avec Ptah ? Ce supplément vous donne les réponses à ces questions et à bien d'autres. Il ne nous manquait plus que ce guide pour avoir tous les détails sur le superbe univers de Planescape. Il est donc, avant toute critique, indispensable. Comme tous les suppléments de cet univers, *A Guide to the Ethereal Plane* est très bien présenté et contient une foule de renseignements sur cet espace. Les phénomènes, les créatures que l'on y rencontre, les demi-plans, les demeures des dieux, comment y survivre, comment y entrer et surtout en sortir, etc. Vous y apprendrez même comment détruire ou construire des demi-plans mineurs. Le tout s'accompagne de nouveaux sorts, de nouveaux objets et de nouveaux talents.

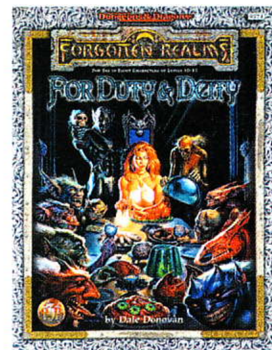
On n'a qu'une seule envie à la lecture de ce livret (comme à la lecture de tous les livrets Planescape) : envoyer ses joueurs dans cet univers pour les y surprendre avec toutes les bonnes choses qui s'y tapissent et sont autant d'idées d'aventures. Si ce supplément comble tous nos souhaits en ce qui concerne les informations, on ne peut pas en dire autant des illustrations qui sont rares et plus que moyennes. On nous avait habitué à mieux. DiTerlizzi et Easley ont apparemment dû prendre quelques vacances.



Philippe Tessier

FOR DUTY AND DEITY

Scénario en anglais pour AD&D Forgotten Realms
Édité par TSR
100F - Dispo



Mais qu'est-il arrivé à Waukeen, la déesse du commerce ? Voilà l'intéressante question à laquelle les PJ vont devoir répondre et plus vite que ça. S'il ne s'était pas agi d'une déesse des Royaumes oubliés, cette aventure aurait très bien pu être incorporée à la gamme Planescape. On y voyage beaucoup dans les autres plans.

L'histoire est une variante de la princesse enlevée, retenue au sommet d'une tour par un méchant chevalier. Le seul problème, c'est que cette princesse est une déesse, que la tour est située dans le royaume d'Azzagrat en plein milieu du 47ème plan des Abysses (plus que 629 et on les aura tous) et que le méchant chevalier n'est autre que Graz'zt, un des personnages majeurs de cette région touristique, qui est aussi un pilier de la campagne Greyhawk (décidément, les autres univers piquent tout au monde de Gygax). Le principal intérêt de cette aventure est donc d'avoir une foule de renseignements sur Azzagrat (dont une chouette représentation), Zelatar, Samora et Zrintor. L'ensemble est presque totalement dépourvu d'illustrations (la couverture est superbe), mais l'aventure est très intéressante et peut facilement être adaptée à n'importe quel univers d'*AD&D* (Greyhawk ! Greyhawk !). En conclusion, c'est un bon petit scénario que n'importe quel MJ peut faire jouer sans pour autant utiliser les Royaumes oubliés !

Philippe Tessier



Interview

Slave Lords (A1-4). *Une fois tous les votes enregistrés, nous sélectionnerons les quatre produits les plus réclamés et nous les rééditerons à l'occasion des noces d'argent de TSR et* AD&D *en 1999.*

B : De quel traitement de faveur bénéficie *Dragonlance* ?

BS : *Pour célébrer le 15ème anniversaire de* Dragonlance, *nous publierons en 1999 un volume compilant l'ensemble des scénarios de la campagne. À l'instar de* Seeds of Chaos, *ce supplément anniversaire s'adressera tant aux maîtres de jeu* AD&D *que* SAGA.

1998 GEN CON GAME FAIR

MASTERS OF ETERNAL NIGHT

Scénario en anglais pour AD&D
Édité par TSR
70F - Dispo

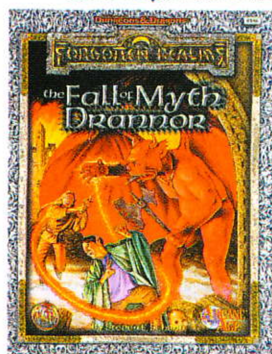
Souvenez-vous des Illithids, ces charmantes petites bestioles que l'on pouvait croiser au détour d'une sombre galerie au plus profond de la terre. Ces êtres mystérieux qui faisaient crever de trouille les aventuriers dès que l'on prononçait leur nom ("Je me tire, il y a un Mind Flayer dans le coin !"). Depuis la sortie du supplément *The Illithiad*, on en a appris de belles sur leur compte : qu'elles étaient issues d'un autre monde et qu'elles utilisaient une puissante technologie psionique. Bon ! Ben ! Pourquoi pas ?

Darkness Gathering, *Masters of Eternal Night* et *Dawn of the Overmind* constituent la trilogie des Illithids, une campagne "tentaculaire" ! Chaque scénario peut être utilisé indépendamment des autres mais il est tout de même plus sympathique de tous les jouer. Dans ce deuxième volet, les PJ, grâce au sceau psionique incrusté sur la main d'Aleanor, partent en quête d'un objet important susceptible d'empêcher les Illithids d'accomplir leur projet démoniaque : l'extinction du soleil, rien que ça !

Le livret n'est pas épais (32 pages avec, de temps en temps, d'énormes numéros de pages ! Étrange !). L'aventure n'est pas extraordinaire et surtout ne rend absolument pas hommage à ces redoutables créatures. L'essentiel du scénario consiste à fouiller le site du crash d'un vaisseau illithid. Au fait, il faudra vous munir d'un jeu de cartes ! Ouais, ça paraît un peu bizarre ! Une idée de Mind Flayer, ça ! Remarquez, vos joueurs peuvent croire que vous leur préparez un bon vieux *Deck of Many Things* !

Philippe Tessier





THE FALL OF MYTH DRANNOR

Supplément en anglais pour AD&D
Forgotten Realms
Édité par TSR
100F - Dispo



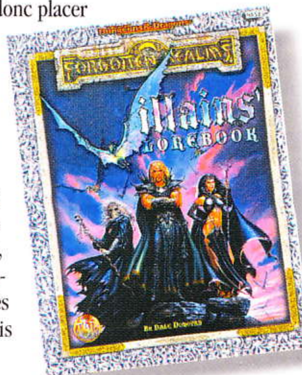
Ce supplément fait suite à *Cormanthyr : Empire of Elves*. Il décrit avec moult détails la chute de la cité de Myth Drannor. Vingt et une pages de ce supplément (qui en comporte 64) détaillent plus de quatre-vingts batailles réparties en douze campagnes qui ont conduit à la chute de la cité. Un MJ peut donc placer ses PJ dans ce contexte historique et leur faire vivre avec beaucoup de précision ces événements majeurs. Un chapitre est consacré aux opérations "clandestines", plus abordables par des joueurs, qui ont eu lieu pendant ce terrible conflit. Le livret se termine par la description des objets magiques uniques (l'épée Morvian, la flûte de Ruehar, etc.), utilisés par les protagonistes, et la présentation de nouveaux sorts. Le tout est très bien présenté et agréable à lire mais dépourvu d'illustrations.

Philippe Tessier

VILLAINS' LOREBOOK

Supplément en anglais pour AD&D
Forgotten Realms
Édité par TSR
170F - Dispo

Cet épais supplément de 160 pages est, en fait, une compilation de tous les personnages majeurs des Royaumes Oubliés, qui ont plutôt choisi le côté du mal. C'est le compagnon du supplément *Heroes' Lorebook*. On y trouve de tout, même une table de combat et des tables de progression jusqu'au niveau 40 ! C'est la "Samaritaine" du personnage evil. On vous dit tout sur chaque individu présenté : ses caractéristiques (généralement haut niveau et balèze, normal pour avoir pu survivre jusque-là aux aventuriers), son équipement, ses alliés et ses ennemis, son apparence, sa personnalité, son histoire, où il traîne, ses motivations et ce qui risque de se passer si les PJ le rencontrent. Impressionnant ! Vous y découvrirez aussi quelques nouveaux monstres (certains pompés sur d'anciens suppléments), la description des groupes importants, des objets magiques et des sorts. Pour conclure tout ça, le supplément se paie le luxe de 16 illustrations couleur (généralement très belles mais également reprises d'anciens suppléments). En conclusion, ce livret est un excellent accessoire de jeu qui fourmille d'idées. Si vos joueurs veulent des adversaires à leur mesure, il y a de quoi les satisfaire. Bien entendu, n'oubliez pas qu'il s'agit d'une compilation de personnages apparus dans d'autres suppléments : ne vous attendez donc pas à un déluge de nouveautés.



Philippe Tessier



Interview

JEUX DE COMBAT AVEC FIGURINES

B : La mode actuelle est aux jeux de combat avec figurines. Avez-vous des projets dans ce sens ?

BS : *Nous suivons de très près les nouveautés du marché, mais nous ne savons pas encore si nous allons participer à cette "bataille". En attendant de prendre une décision, les équipes Recherche et Développement de TSR et Wizards of the Coast élaborent différents systèmes de jeu pour être prêtes le moment venu. Dans tous les cas, nous ne nous engagerons jamais sans l'appui d'un des meilleurs fournisseurs de figurines du marché. Il n'a jamais été question pour nous de diversifier nos activités en produisant nos propres figurines.*



CLAN WAR

Jeu de combat
avec figurines en anglais
Édité par AEG
Presque 600 F - Dispo

Hara-kiri le monsieur qui pousse les bouts de plomb

Autant vous le dire tout de suite, *Clan War* est la première déception dans la gamme *L5R*, non pas que le jeu lui-même soit le pire jamais édité mais simplement parce qu'il cumule un paquet de défauts qui en font un produit un peu en dessous de ce à quoi on pouvait s'attendre. Mais avant cela, voyons ce que contient la boîte.

Tout d'abord, derrière une superbe couverture se cache deux livrets (les règles et la composition des armées), quatre superbes dés et des cartes représentant les armées et les personnages qui sont bien mises en page mais pas assez illustrées (d'autant que le grand nombre de termes "japonais" utilisés peut jeter le doute dans l'esprit des joueurs débutants). Reste des figurines en plomb. Et quelles figurines : vingt-six archers, vingt-six samouraïs et six héros, soit un pour chaque clan et qui sont parmi les plus belles figurines sorties à ce jour dans le style japonais médiéval. Les figurinistes historiques vont être verts !!!

Comment ça six clans ?! Il déraille le Croc !!!

Eh bien oui, *Clan War* est situé trois ans après le coup d'État des Scorpions et il n'existe alors plus aucune armée de ce clan digne de ce nom. Exit l'utilisation de *Clan War* pour vos parties de JDR. C'est, je pense, le premier gros bug du jeu. Mais ce n'est pas le seul.

Le système de jeu est des plus communs, proche de celui de *Warhammer*, la lourdeur du système de combat en moins. De plus, les généraux du monde de *L5R* disposent de cartes de stratégies qui permettent de déplacer et faire combattre ses troupes mieux que la normale. De plus, chaque clan possède des troupes spéciales pas toujours originales mais qui feront rêver les joueurs du *JDR* ou du jeu de cartes. Les héros, les monstres et la magie sont traités correctement à ceci près qu'il n'existe encore aucune figurine pour les représenter... Mais cela va venir, à n'en pas douter, vue la vitesse de sortie des produits *L5R*.

Reste que les amateurs de jeu avec figurines orientales sont rares et que les amateurs du JDR *L5R* ne pourront pas utiliser *Clan War* pendant leurs parties... Vu que les Scorpions ne sont pas décrits. Et c'est sans compter la difficulté que l'on peut avoir à peindre les armures des samouraïs !!! Avec des figurines aussi détaillées, on frôle le cauchemar.

CROC

Et les premières boites de figurines déferlent sur le monde

En même temps que le jeu de base sortent deux boîtes des figurines (l'une contient vingt-huit figurines à pied et l'autre douze cavaliers). Elles sont aussi belles que celles du jeu de base et forment l'avant-garde d'une gamme de blisters qui promettent d'être nombreux et variés.



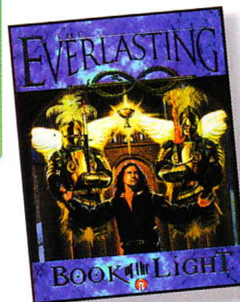


Score : 6/10

The Everlasting : Book of the Light

Jeu de rôles en anglais
Édité chez Visionary ES
250 F - Dispo

A la sortie de la première partie de la série des *The Everlasting*, le public et la critique unanime ont crié au scandale. *The Book of Unliving* était en effet une parodie à peine camouflée du best-seller *Vampire*. Mais là n'était pas le seul intérêt de ce jeu qui, jonglant habillement du premier au deuxième degré, proposait aux joueurs de dépasser le simple cadre d'une partie de JdR pour faire de chaque séance une sorte d'expérience mystique. Abordant de nombreux concepts originaux, comme de se construire une mythologie personnelle à travers ses personnages et d'atteindre d'autres stades de conscience et de réalité par le truchement du jeu, il suggérait même, en filigrane, le recours à diverses techniques (relaxation, chant, prière) et substances (nourriture, alcool, encens, drogue) pour faciliter le voyage... Très audacieux, surtout de la part d'Américains, cela ne manqua pas de déchaîner les foudres des éléphants du jeu de rôles et autres chantres gériatriques du politiquement correct. Mais moi ma bonne dame, j'avais bien aimé, ce qui me vaut encore les railleries d'une rédaction taquine. Remis à sa place, il reste une parodie où le Monde des Ténèbres devient le Secret World et où les héros sont des immortels aux super-pouvoirs de la joie. Tout ce petit monde lutte en secret pour le pouvoir et la connaissance. Peut-on faire moins original ? Dans *The Book of the Light*, on retrouve tout le contenu du premier sauf pour le type de personnage proposé. Ici, plus question de revenants, voici les anges, les démons, les chevaliers du Graal et autres diables. Un bon codex de cinquante pages aurait suffi car on a l'impression de relire la même œuvre.



Timbre Poste

Score : X/10

X/10, X allant de moins l'infini à 8 selon votre humour et votre sens de la dérision.

Interview

Gary Gygax

B : Gary Gygax rejoindra-t-il un jour TSR ?
BS : *Gary est de nouveau en bons termes avec la société. Il a non seulement écrit la préface de* Return to the Tomb of Horrors, *mais c'est aussi l'invité d'bon neur de la Gencon. [...] Gary est un homme très occupé. Il est probable qu'il collabore à certains projets mais je doute qu'il rejoigne un jour TSR.*

B : Qu'en est-il des autres pointures ?
BS : *Margaret Weis et Tracy Hickman suivent déjà de très près la gamme* Dragonlance. *Pour ce qui est d'autres stars telles Dave Arneson (le co-créateur de* D&D*) et David "Zeb" Cook (le responsable d'*AD&D *Seconde Edition), nous sommes ouverts à toutes collaborations, à condition bien sûr que leurs impéra-*

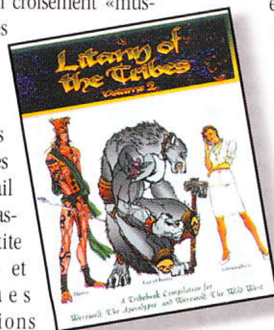
1998 GEN CON GAME FAIR

WENDIGO TRIBE BOOK

Supplément en anglais pour Werewolf
Édité par White Wolf
Dispo



Les Tribe Books, on connait. Une couverture qui pête (avec un trou dedans), un peu d'histoire, pas mal de bla-bla, une paire de Totems, quelques pouvoirs "originaux", une galerie de portraits, une feuille de persos et des poils. Plein de poils. La routine, quoi. Sauf que les Wendigo ont l'air vachement plus poilus que leur petits copains. Normal, me direz-vous, quand on sait que ces charmantes bestioles descendent directement de Sasquatch et qu'elles incarnent la vengeance et la fureur du vent. Tout de suite, ça détend. Avec leur philosophie très "indienne", le culte qu'ils vouent à la rage et le lien très étroit qu'ils entretiennent avec Gaïa et les Manitous (esprits du vent), les Wendigo se présentent comme un croisement «musclé» entre les Children of Gaïa et les Stargazers. Leurs Manitous, Totems, rites, gifts et fêtiches sont liés à la nature, la neige, le froid et l'art de la guerre. De quoi vous rafraîchir sous les bras. Détail sympa en passant, la petite BD d'intro et quelques illustrations intérieures sont signées par monsieur *Deadlands*, et ça a d'la gueule, comme on dit.



Julien Blondel

Score : 6/10

LITANY OF THE TRIBES 2

Supplément en anglais pour Werewolf
Édité par White Wolf
Dispo

Un Tribe Book, ça va, mais trois, bonjour les dég... On vous l'a déjà faite? Désolé. Essayons autre chose. Euh... Les Tribe Books, j'aime ça, mettez m'en trois. Ouais c'est mieux ça. En voilà don trois, réunis dans un gros livret bien lourd avec toujours des beaux dessins dedans, de l'histoire, des pouvoirs, des persos et des feuilles de persos qui vont bien. La grande différence, c'est qu'il n'y a plus de trous dans la couverture. Non, je rigole. La différence, c'est qu'on nous parle cette fois des Fianna, des Get of Fenris et des Glasswalkers, qui sont sans conteste les plus intéressants du lot. Malgré des illustrations un peu légères, leur chapitre contient une tonne d'informations sur la vie des techno-garous et les secrets de la cité. On y découvre entre autres un réseau de communication mondial et des petits talents technologiques pas piqués des doryphores. À mon avis, on n'a pas fini d'entendre parler du Tractor Beam, qui permet de téléporter des objets dans l'Umbra, ni des Interfaces, Super Aimants et autres nouveautés cybernétiques. Les Get of Fenris n'ont que ce qu'ils méritent, à savoir un background bien violent et des conseils pour dormir en Crinos sans froisser son broshing. Bourrin et caricatural: un avatar du Grand Fenris pour faire peur aux copains, un marteau de Thor pour faire Force+3 en aggravées, etc. Pas franchement fun. I Get no satisfaction. Quant aux Fianna, les bardes de la famille, ils sont présentés sur une soixantaine de pages pleines de légendes et de fées, à grand renfort d'illustrations Diterlizziennes qui donnent vraiment envie. Au final, un bon gros Tribe Book trois en un pour le prix de deux qu'il est plutôt pas mal.

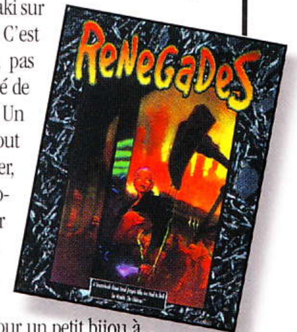
Julien Blondel

Score : 7/10

RENEGADES

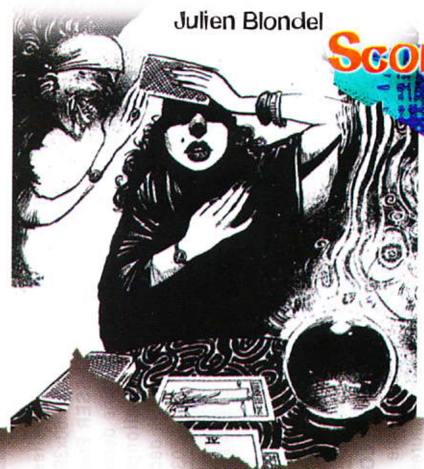
Supplément en anglais pour Wraith
Édité par White Wolf
Dispo

Kurt Cobain était un rebelle. Ouais, un vrai. Et il a repeint son plafond. Ouais, pour de vrai. Et il s'est transformé en zombie. Ouais, dans *Wraith*. Ça vous fait rire? Et ben pas moi. Parce qu'après avoir lu les premières pages de Renegades, le tout dernier supplément pour jouer à *Wraith*, je me dis que ça doit pas être facile toutes les nuits d'être à la fois mort et rebelle. Surtout dans un monde où on ne rigole pas avec le Code et où les Seigneurs ont franchement pas la tête à écouter du grunge. *Renegades*, c'est tout ça. Un concentré de résistance, d'anarchie, de contestation, de gangs organisés, de militants et d'actions terroristes pour mettre du kaki sur les suaires. C'est beau, intelligent, pas trop technique, bourré de synopsis et de révélations... Un supplément qui change tout et qui fait plaisir à jouer, pour créer des spectres révolutionnaires, et à lire, pour découvrir de vrais artistes qui savent écrire. Illustrations de toute beauté et contenu béton pour un petit bijou à se procurer d'urgence (sauf si vous jouez pas à *Wraith*, bien sûr).



Julien Blondel

Score : 8/10



Interview

tifs professionnels le leur permettent.

west end games

B : Comment avez-vous accueilli la faillite de West End Games ?

***BS :** Je suis très attaché à West End Games. C'est là que j'ai commencé ma carrière. J'ai travaillé sur tous leurs jeux. J'ai donné le meilleur de moi-même dans* Star Wars. *J'ai même dirigé la société pendant une courte période. [...] C'est très triste de voir ce qui advenu. Je ne comprends toujours pas comment ils ont pu échouer avec une licence telle que* Star Wars. *[...] Le milieu de l'édition souffre actuellement de gros problèmes de distribution qui menacent les finances des sociétés de jeux et pénalisent injustement les joueurs. La faillite de West End Games n'est sûrement pas étrangère à ce type de complication.*

1998 GEN CON GAME FAIR

MORTAL COILS

Un recueil de scénarios en anglais
pour l'Appel de Cthulhu
160 F environ - Dispo

COMING FULL CIRCLE

Une campagne en anglais
pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Pagan Publishing
150 F environ - Dispo

Après nous avoir offert quelques petits bijoux tels que *Delta Green*, *Realm of Shadows* et *The Golden Dawn*, Pagan Publishing continue de nous gâter. Voici en effet deux excellents suppléments qui viendront occuper des nombreuses heures de jeu. Il y en a pour tous les goûts : d'une part de nombreux scénarios plutôt courts et faciles à préparer rapidement, d'autre part une volumineuse campagne pour les amateurs d'investigations de longue haleine.



La quantité

Mortal Coils nous propose donc de découvrir pas moins de huit scénarios se déroulant entre 1900 et 1920. Leurs trames restent relativement classiques, sans grandes innovations, mais ils sont de bonne qualité et restituent parfaitement l'ambiance de *l'Appel de Cthulhu*. Les descriptions sont particulièrement évocatrices et, bien souvent, particulièrement malsaines. Vos investigateurs devront avoir les tripes bien accrochées pour pouvoir mener à bien certaines de ces aventures. Et c'est bien là tout l'intérêt de ce recueil : les meilleures aventures de ce livret pousseront vos investigateurs dans leurs derniers retranchements. Ainsi, "We have met the enemy" pose la question de savoir jusqu'où ils sont prêts à aller pour détruire les horreurs du Mythe. Cette aventure devrait faire vaciller les valeurs morales et éthiques de vos personnages, et les amener à prendre des décisions douloureuses. Si ce scénario s'adresse tout particulièrement à des joueurs aguerris, les autres conviendront parfaitement à des joueurs débutants. On y retrouve ainsi tous les éléments fondateurs de *l'Appel de Cthulhu* (adorateurs, sectes, monstres tentaculaires...), mais les vétérans y trouveront aussi de quoi satisfaire leur plaisir grâce à de nombreuses fausses pistes et à quelques moments d'anthologie. À ce titre, je vous recommande tout particulièrement "Nightcap" (où il n'est pas très bon d'être paranoïaque), ainsi que "A murder of Crows" (qui entraînera vos investigateurs dans la chaleur moite et étouffante des bayous de Louisiane, et dans les bras d'une secte aux mœurs... singulières !). En bref, un bon recueil de scénarios, rien de véritablement exceptionnel, mais que du bon.

La qualité

Pour les acharnés, pour les vrais de vrais, ceux d'entre vous dans les veines desquels coulent plus de café (et de coca) que de sang, pour ceux qui ne jurent que par campagnes et longues aventures, voici venu *Coming Full Circle*. Cette excellente campagne déroge d'emblée aux règles du genre car ici pas de conspirations cosmiques, pas de voyages dans des contrées lointaines et exotiques, pas de sombre rejeton Shub-Nyarlatho-Cthulhuesque. Elle se déroule entre 1929 et 1939, dans la ville fictive de North Ashfield, en Nouvelle Angleterre. Petite ville solitaire et isolée, glauque et malsaine, abritant des personnages qui raviront les meneurs (ils devraient moins plaire aux joueurs par contre !). Dans cette campagne, le Mythe laisse place aux superstitions locales : dans les quatre scénarios se succèdent fantôme, vampire, sorcière et vengeance d'outre-tombe. L'ambiance y est finalement presque plus proche de *Maléfices* que de *l'Appel de Cthulhu*. En bref, c'est une campagne très dépaysante de par les innovations de l'intrigue, mais qui reste malgré tout un bon cran au-dessous des *Masques de Nyarlathotep*. Un petit avertissement cependant : que les amateurs de fusillades rangent leurs jouets, car ici réflexion et investigation sont les maîtres mots.

L'embarras du choix

Ces deux recueils ont donc de quoi séduire tous les gardiens des arcanes. Pagan Publishing est en train de s'affirmer comme la nouvelle référence de qualité en matière de suppléments à *l'Appel de Cthulhu*, alors n'hésitez plus, jouez.

David et Geof.

Score : 7/10 (pour les deux)

Interview

B : Que pensez-vous de la licence *Star Wars* ?
BS : *Star Wars est une licence en or. J'ai adoré travailler dessus et je serais très heureux si je pouvais poursuivre mes efforts dans ce sens. On me considère souvent comme un expert de l'univers de* Star Wars. *Durant mes années passées chez West End Games, j'ai noué beaucoup de liens avec les gens de Lucasfilm. [...] Dans l'état actuel des choses, la licence* Star Wars *est toujours la propriété de West End Games. À moins que la liquidation judiciaire de West End Games échoue ou que Lucasfilm en décide autrement, West End Games conservera cette licence. [...] Il est certain que ce serait une excellente nouvelle d'obtenir la licence* Star Wars, *mais il y a peu de chance que cela arrive.*
B : Cela signifie-t-il que vous n'avez pas engagé de pourparlers avec Lucasfilm ?

1998 GEN CON GAME FAIR

The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen

"Superlative" Role-playing game
Édité par Hogshead Publishing

Enfin ! Enfin un jeu qui n'est ni jeu de rôles, ni JCC, mais qui mélange les meilleures idées des deux. Prenez une dose de *Il était une fois* (pour le concept), ajoutez une pincée de *Mind's Eye Theatre* (pour les règles de combat, le bon vieux papier-ciseaux-caillou), couronnez le tout d'une bonne cuillerée de fantaisie et de bonne humeur, et vous obtenez un délicieux accompagnement pour vos soirées entre amis. Un jeu que l'on pourrait ranger avec *Élixir*, s'il ne se passait pas si brillamment d'accessoires. Quelques jetons, une bonne bouteille de vin, et vous voilà prêt à commencer !

De nobles aventuriers se réunissent au soir autour d'une table. Chacun d'eux va devoir raconter l'un de ses exploits extraordinaires, à la demande de son voisin : "Racontez-nous donc, Baron, comment vous réussites à vous faire passer pour un indigène auprès des Lilliputiens !". L'histoire doit être (presque) cohérente. Si elle ne l'est pas assez, vous serez remis en question par votre auditoire. Mais libre à vous de défier l'insolent qui osera vous traiter de menteur. Si cette tâche vous dépasse, payez un verre à vos auditeurs déçus, et c'est au suivant.

On revient aux origines du jeu de rôles avec ce délicieux livret. L'art du conte poussé à ses sommets, avec toute la verve associée à ce XVIIIème siècle alternatif. Des défis, des duels, et le vainqueur offre la tournée ! Le livret est un délice d'humour anglais, dans son insistance à nous insulter, nobles français, et le plaisir que l'on tire de sa lecture justifie à lui tout seul son acquisition. Heureusement, car la page de règles, à laquelle s'ajoutent trois pages d'idées de questions, constitueraient autrement un bien maigre contenu. À savourer avec délectation.

Alexandre Znyk

Score : 8/10



TRINITY FIELD REPORT : EXTRASOLAR COLONIES

Supplément Trinity en anglais
Édité par White Wolf
40 F - Dispo

Depuis la disparition de l'ordre psi Upeo wa Macho, l'Aeon Trinity n'a eu de cesse de rétablir le contact avec ses colonies interstellaires. Aidée en cela par l'ambassade Qin, elle a finalement réussi à produire les premiers *jump ships*. Envoyés sans tarder au-delà de nos frontières, ils viennent tout juste de nous communiquer leurs premiers rapports. Ces derniers sont alarmants. Les Chromatics menacent en effet Karroo. Pour ce qui est de Khantze Lu Ge, les Aberrants contrôlent déjà une ville. L'Aeon Trinity en restera-t-elle là ? J'en doute. Et les PJ dans tout cela, qu'attendent-ils pour se porter volontaires ?

Score : 5/10

Michaël Croitoriu

PASSAGE THROUGH SHADOW

Scénario Trinity en anglais
Edité par White Wolf
120 F - Dispo

Les agents de l'Aeon Trinity, ayant récemment découvert l'existence d'une dangereuse conspiration psi, doivent désormais veiller à la démanteler dans son ensemble. De la Clinique Montressor aux États-Unis en passant par une station en orbite, ils seront confrontés à un sujet expérimental doué de pouvoirs Aberrants ainsi qu'à une armée de Chromatics. L'avenir du genre humain reposant une fois encore entre leurs mains, reste à savoir s'ils se montreront dignes de la confiance que l'on a placée en eux. Une chose est sûre, *Passage Trough Shadow* constitue un véritable défi pour vos joueurs. Une fois les conspirateurs derrière les barreaux, de nombreuses questions resteront encore en suspens.

Score : 7/10



Michaël Croitoriu

Interview

***BS** : Je connais beaucoup de gens chez Lucasfilm. Je parle très souvent avec eux. Nous évoquons parfois la licence* Star Wars. *[...] Je ne peux pas vous certifier que nous ne sommes pas actuellement en pourparlers avec eux à ce sujet.*

B : La société Lucasfilm compte-t-elle poursuivre le développement du jeu de rôles *Star Wars* ?

***BS** : Je ne suis pas certain de leur opinion à ce sujet. Tout ce que je sais, c'est que le jeu de rôles ne leur rapportera jamais autant que leurs autres licences. La validation des suppléments du jeu de rôles* Star Wars *leur prend beaucoup de temps. D'un autre côté, les produits développés par West End Games sont très appréciés des maisons d'édition qui publient des romans. Beaucoup des textes publiés s'appuient sur le jeu de rôles* Star Wars.

Les jeux Du Bimestre

Les icônes

Les produits présentés dans **backstab** sont tous identifiés par un petit dessin mignon tout plein :

 **Jeux de rôles**

Jeux vidéos 

 **Scénarios et suppléments**

Wargames 

 **Jeux de cartes**

Jeux de dés 

 **Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines**

Les Poignards d'Or



Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Dans ce numéro, on décernera deux prix, un pour les critiques classiques, et un pour les produits GenCon. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont descernées ce mois-ci à :

Guillotine et Shadowrun 3ᵉ édition



Les scores

Ouragan dans les notes

Vous trouverez peut-être que nous sommes un peu dur en ce qui concerne les notations dans ce numéro. C'est normal, après une crise de "superTrucd'or-100%-19/20-jeuxdusiècle" qui frappe généralement les magazines de jeux vidéos, on s'est tous mis la tête dans un sceau d'eau froide et on a repris conscience. Mais que l'on ne se trompe pas ! Un jeu noté 6/10 (ou plus) mérite d'être acheté (si le thème ne vous déplais pas trop tout de même). Forcément puisque c'est déjà au moins 1 point au-dessus de la moyenne.

- **Score 10/10** Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
- **Score 9/10** Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
- **Score 8/10** Très bon produit. Oui... oh oui...
- **Score 7/10** Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
- **Score 6/10** Assez bon produit. Wizz !
- **Score 5/10** Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
- **Score 4/10** Produit très moyen. Blurp...
- **Score 3/10** Mauvais produit. De dos et dans le noir.
- **Score 2/10** Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
- **Score 1/10** Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Les rédacteurs de BACKSTAB

Voici une petite liste, non exhaustive mais totalement sérieuse de ceusses qui écrivent dans le journal. Ça fait du bien, des fois, de voir qu'on n'est pas le seul au fond de la mine...

Michael Croitoriu
Aime : les arts martiaux.
N'aime pas : rien, et c'est bien ce qu'on lui reproche.
Avantage : sait tout sur tout le monde.
Défaut : ne se prive pas de le dire.
S'il était un appareil électroménager : une radio FM.
S'il était un bruit : la sonnerie du téléphone.
Citation typique : "Allô ? C'est Michael !"

Timbre Poste
Aime : Julien Blondel et les produits White Wolf.
N'aime pas : voir Michael lorsqu'il se lève.
Avantage : joue à Magic.
Défaut : ancien rédacteur en chef de Lotus Noir.
S'il était un appareil électroménager : un répondeur téléphonique.
S'il était un bruit : le générique d'une série TV chanté a cappella.
Citation typique : "Ce jeu, c'est une bonne bouse."

CROC
Aime : le gratin de chou-fleur.
N'aime pas : qu'on lui rappelle la définition de "appareil électroménager".
Avantage : rédacteur en chef.
Défaut : rédacteur en chef.
S'il était un appareil électroménager : un micro-onde.
S'il était un bruit : Angel of Death de Slayer.
Citation typique : "NON !"

Ben
Aime : le courrier des lecteurs.
N'aime pas : les lecteurs.
Avantage : lit le courrier.
Défaut : écrit en français.
S'il était un appareil électroménager : une machine à écrire.
S'il était un bruit : du raggamuffin.
Citation typique : "Tu devrais essayer ce jeu, il est en full 3D parallax scrolling accéléré 3DFX"

Julien Blondel
Aime : Timbre Poste et les produits White Wolf.
N'aime pas : travailler sur Word.
Avantage : travaille vite.
Défaut : travaille bien.
S'il était un appareil électroménager : un billet SNCF.
S'il était un bruit : un hurlement de CROC qui essaie vainement d'ouvrir un fichier Xpress sous Word.
Citation typique : "Moi je veux bien le critiquer ce jeu"

7.7
Aime : les jeux underground.
N'aime pas : les jeux underground.
Avantage : chronique les jeux underground.
Défaut : essaie de chroniquer des jeux à la mode.
S'il était un appareil électroménager : un barbecue.
S'il était un bruit : du rap.
Citation typique : "Tu veux qu'on parle de comics ?"

Léonidas Vespérini
Aime : Star Trek
N'aime pas : enrayer au premier tir d'un overwatch.
Avantage : possède une TV 16/9ème.
Défaut : ne possède pas de climatisation.
S'il était un appareil électroménager : un DVD.
S'il était un bruit : le tir d'un pulse rifle à deux heures du matin.
Citation typique : "Mais non, les voisins entendent rien"



Call of Cthulhu 5ème édition révisée



Jeu de rôles en anglais
Édité par Chaosium

229 F

Dispo

Pas frais mon poulpe ?

Un grand ancien

L'Appel de Cthulhu est un jeu que l'on ne présente plus. Mais comme les choses qui vont sans dire vont toujours mieux en les disant, un bref rappel s'impose. Tirée de l'œuvre de H.P. Lovecraft (1890-1937), la première édition de *Call of Cthulhu* pose, en 1981, un univers novateur dans le milieu du jeu de rôles. Les années vingt, la brume des villages côtiers, l'œil torve de créatures humanoïdes, bref nous sommes dans un monde où l'horreur côtoie la réalité. Notre présence sur Terre est une erreur et dans l'ombre attendent des monstres sans nom. Les personnages à incarner sont baptisés des Investigateurs. Le meneur de jeu, lui, est le Gardien des Arcanes –The Keeper of Arcane Lore. Les investigateurs enquêtent sur les effroyables secrets de l'univers, terminant à l'asile ou dans la gueule baveuse d'une bestiole venue d'on ne sait trop où. L'ambiance est donc lugubre, terrifiante, oppressante. À l'époque, c'est un succès. Rapidement *l'Appel de Cthulhu* se voit enrichi de suppléments, de scénarios et de gadgets plus ou moins utiles. Les éditions se succèdent. Jusque-là, rien d'anormal. Le petit problème c'est qu'on en est à présent à la version 5.5

Mécanique à l'ancienne

Le point fort de ce jeu tient essentiellement dans ses règles. Son moteur (le fameux système Chaosium), à base de pourcentage, est simple et rapide. Il a été utilisé pour de nombreux autres univers et fonctionne tout aussi bien. La création des personnages permet vraiment de générer un investigateur de son choix. On pourra toujours chipoter, c'est un système qui fonctionne bien. Ce qui fait sa grande originalité, c'est sans doute le concept de Santé Mentale. Un investigateur confronté à l'horreur aura un risque de basculer dans la démence. Finie la gestion précise et unique des points de vie. Un personnage peut vous échapper et achever sa carrière dans une camisole de force. Ces séquelles psychologiques ajoutent un plus à l'atmosphère et sont à l'origine de grands moments de jeu de rôles.

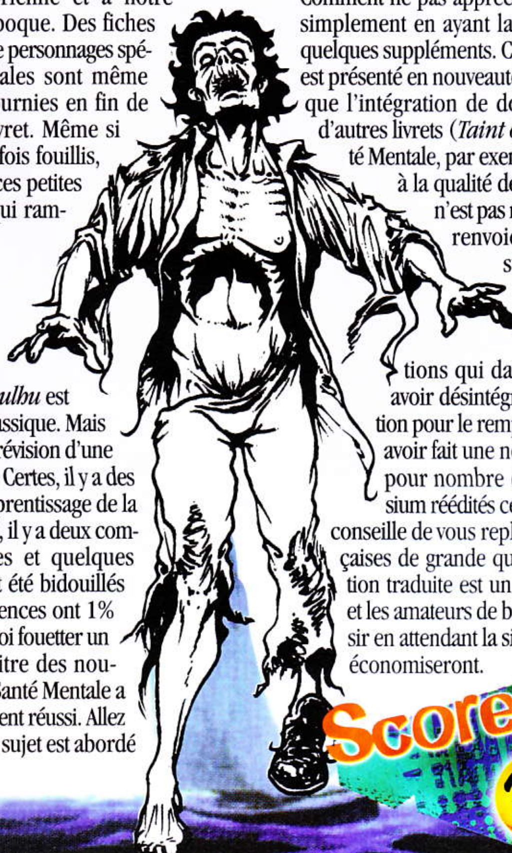
Par-delà les étoiles

Le reste du livret concerne presque exclusivement la description de l'univers de *l'Appel de Cthulhu*. Point fort de cette édition, la nouvelle originale de Lovecraft qui ouvre l'ouvrage. En quelques pages illustrées, il est possible de plonger dans ce monde qui flirte avec la folie. Dans le même goût, les fausses études de linguistes, les bibliographies d'ouvrages maudits ou la carte d'Arkham donnent autant de pistes de scénarios. Les auteurs ne se sont pas limités à l'œuvre de Lovecraft mais ont puisé dans les ouvrages de tous ceux qui ont participé à la construction du Mythe. Cela explique que même si l'accent est mis sur les années vingt, il est proposé de jouer dans l'ère victorienne et à notre époque. Des fiches de personnages spéciales sont même fournies en fin de livret. Même si l'ensemble fait parfois fouillis, on s'attache vite à ces petites bêtes visqueuses qui rampent dans la nuit.

Quoi de neuf docteur ?

Vous l'aurez compris, *l'Appel de Cthulhu* est un grand jeu, un classique. Mais cela méritait-il une révision d'une cinquième édition ? Certes, il y a des changements. L'apprentissage de la magie a été modifié, il y a deux compétences nouvelles et quelques points mineurs ont été bidouillés (toutes les compétences ont 1% de base). Pas de quoi fouetter un Profond. Au chapitre des nouveautés neuves, la Santé Mentale a subi un lifting vraiment réussi. Allez savoir pourquoi ce sujet est abordé dans deux parties séparées, toujours est-il que le Gardien trouvera de quoi faire tourner en bourrique ses joueurs. Des nouveaux livres, des nouveaux sorts (tirés des suppléments), des nouvelles armes et des objets magiques, on se demande bien à quoi tout cela va servir mais, c'est vrai, ça semble nouveau. Plus utiles : des listes à n'en plus finir sur les divers moyens dont disposent les investigateurs dans leur vie de tous les jours (déplacement, prix, communication, culture). Ces chapitres sont systématiquement enrichis pour le plaisir du joueur.





Quoi de pas neuf docteur ?

Comment ne pas apprécier un tel produit ? Tout simplement en ayant la version précédente et quelques suppléments. Car, il faut le savoir, ce qui est présenté en nouveauté dans cette édition n'est que l'intégration de données présentes dans d'autres livrets (*Taint of Madness* pour la Santé Mentale, par exemple). Cela n'enlève rien à la qualité des informations, mais ce n'est pas nouveau. Pire, les auteurs renvoient explicitement à ces suppléments. Et quitte à rééditer ce jeu, pourquoi ne pas avoir fait disparaître certaines illustrations qui datent ? pourquoi ne pas avoir désintégré le "scénario" d'initiation pour le remplacer ? En fait, pourquoi avoir fait une nouvelle édition ? Comme pour nombre d'autres produits Chaosium réédités ces derniers temps, je vous conseille de vous replier sur les versions françaises de grande qualité. La cinquième édition traduite est un petit bijou. Les puristes et les amateurs de beaux livres se feront plaisir en attendant la sixième édition, les autres économiseront.

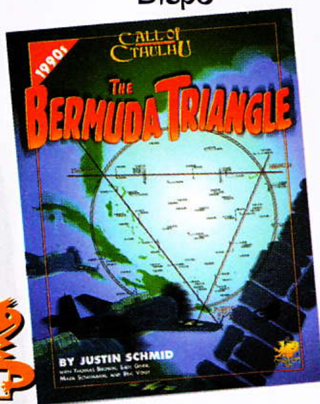
La hyène



pour cette réédition
9/10 pour l'Appel de Cthulhu en général

The Bermuda Triangle

Supplément pour l'Appel de Cthulhu 1990 en anglais
Édité par Chaosium
133 F
Dispo



Le flop

Indicible. C'est le seul mot qui me vienne en achevant la lecture de ce supplément pour *l'Appel de Cthulhu 1990*. Tout y est : les textes pédants, les illustrations franchement abominables, le manque total d'idée et l'adaptation artificielle du Mythe à un mystère bien connu. Le triangle des Bermudes peut faire frissonner la ménagère de moins de cinquante ans devant sa télévision, mais il fera surtout rire le joueur moyen. L'explication du mystère est d'une telle banalité qu'on se demande même s'il n'y a pas une ruse, un secret caché. Non. Rassurez-vous, non. On touche le fond (si je puis dire) avec l'apparition d'un nouveau monstre (parmi d'autres) qui fera la joie de vos soirées d'été : la goule des mers. On apprend que c'est une version aquatique de la goule (surprise !). Non, sans rire, tout est de ce niveau. Les cartes et les plans sont tellement petits qu'ils en sont inutilisables. Pire, le vaudou est cité sans être expliqué, l'auteur nous renvoyant à la lecture de *The New Orleans Guidebook*. Bien vu pour un supplément sur les Caraïbes.
De qui se moque-t-on ? J'ai beau chercher, je ne trouve rien qui puisse sauver ce produit. Si vous voulez vraiment un bon guide historique de cette région, procurez-vous *Capitaine Vaudou*.

La hyène



(et encore)

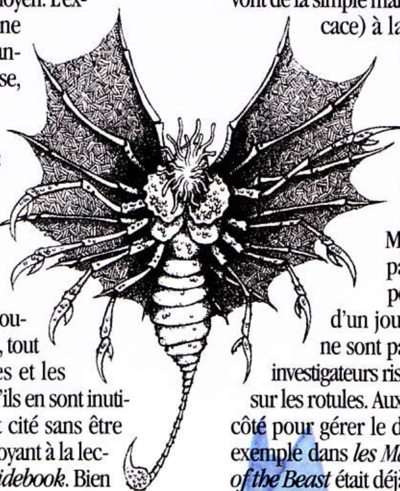


Day of the Beast

Recueil de scénarios pour l'Appel de Cthulhu 1920 en anglais
Édité par Chaosium
139 F - Dispo

"C'est pas votre jour on dirait..."

C'est avec un préjugé négatif que l'on attaque *Day of the Beast*. Réédition et mise à jour des *Fungi de Yuggoth*, le recueil sent le coup commercial à plein nez. L'ancienne version existe en français, on la retrouve aussi dans *Curse of Cthulhu*. Bref, rien de bien engageant. Et pourtant. *Day of the Beast* est bien plus qu'un simple retirage amélioré. Si vous l'avez déjà joué, certes, inutile de vous y attarder (sauf pour les nouvelles illustrations, parfois très réussies). Par contre, si le terrible complot qui est dévoilé au fil de ces douze scénarios vous est inconnu, trouvez un Gardien des Arcanes qui aura le courage de se lancer dans l'aventure. C'est un gros travail qui demandera une bonne préparation, mais qui vaut le détour. Les histoires vont de la simple maison hantée (toujours aussi efficace) à la grosse invocation du boss de fin de niveau (même remarque), en passant par un combat contre un robot géant, une visite intersidérale et des explorations archéologiques pleines de (mauvaises) surprises. Le Mythe est souvent présent, mais pas toujours, ce qui change un peu des poncifs et déroutera plus d'un joueur chevronné. Les aventures ne sont pas trop mortelles, même si les investigateurs risquent de terminer la campagne sur les rotules. Aux joueurs de s'organiser de leur côté pour gérer le danger et la folie, comme, par exemple dans *les Masques de Nyarlathotep*. *Day of the Beast* était déjà un classique quand il s'appelait *les Fungi de Yuggoth*. Cette nouvelle version est idéale pour ceux qui voudraient découvrir une campagne vraiment typique de *l'Appel de Cthulhu*. Les autres se rabattront sur des produits plus récents et peut-être plus originaux.



La hyène

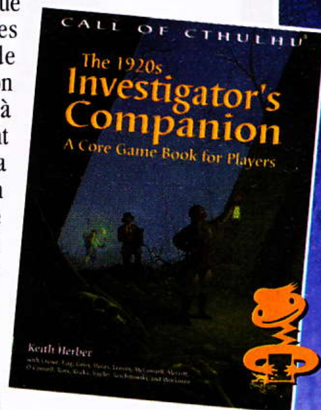


The 1920s Investigator's Companion

Supplément pour l'Appel de Cthulhu 1920 en anglais
Édité par Chaosium
122 F - Dispo

Manuel du Castor Junior

Comment dire du bien d'un produit réédité en anglais et qui existe déjà en français ? Pourtant, ce manuel du parfait petit investigateur contient de très bonnes choses. La forme en est plaisante, la lecture aisée et les illustrations moins laides qu'à l'habitude. La reprise de publicités d'époque, par exemple, est une excellente idée qui donne immédiatement le ton. De même, s'y trouvent des informations historiques pertinentes sur des lieux que nos enquêteurs pourraient visiter (maison de presse, muséums, gares, etc.). Objets usuels (appareils photographiques ou phonographes) ou armes sont détaillés longuement et, pour les plus communs, illustrés. À ce propos, il aurait été intéressant d'avoir le poids de toutes ces petites merveilles de guerre que des chétifs archéologues septuagénaires déplacent par dizaines. On se précipitera sur un chapitre concernant les méthodes d'enquête policière, le travail de légiste ou l'attribution d'une licence de détective privé. Mais, au risque de paraître désagréable, j'aurais tendance à demander pourquoi tous ces détails ne sont-ils pas dans les nouvelles règles de base ? L'explication de chaque compétence, les déclinaisons de chaque profession auraient gagné à être directement intégrées dans la cinquième édition révisée. Même remarque pour les listes de voitures et les armes. Au final, on se retrouve avec un supplément indispensable parce qu'il comble les lacunes d'une énième édition de *l'Appel de Cthulhu*. Si au moins les informations avaient concerné les trois époques principales du jeu, ce livret aurait été le bienvenu. Eh bien non. Le manuel de l'investigateur contemporain est annoncé pour l'année prochaine. Anglophobes, procurez-vous la traduction, elle suffit amplement. Pour les collectionneurs vous pourrez mettre, sans regret, la main au portefeuille.

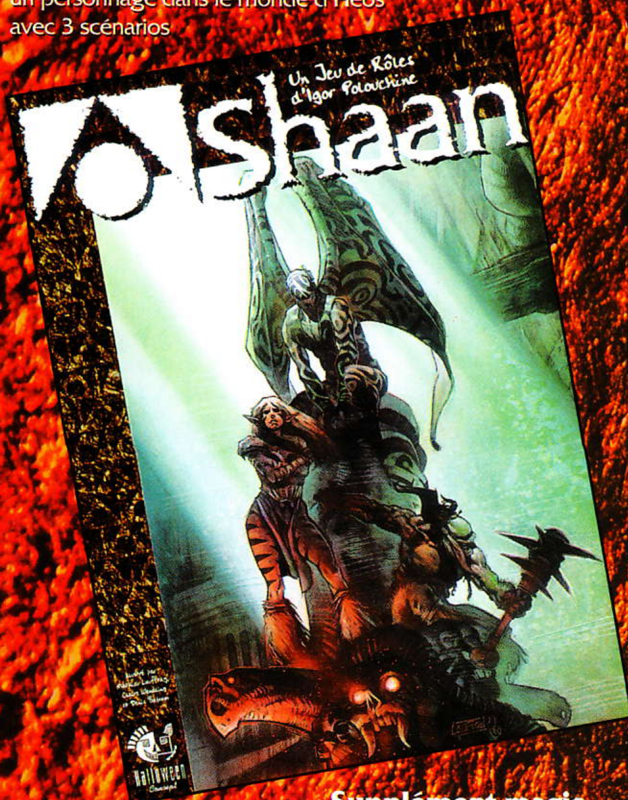


La hyène



Shaan GAMME

Livre de base
250 pages pour créer et faire vivre un personnage dans le monde d'Héos avec 3 scénarios



Romans
La trilogie du cercle des réalités

Le Jeu du Caméléon



Scénarios
Campagne en 3 modules jouables séparément



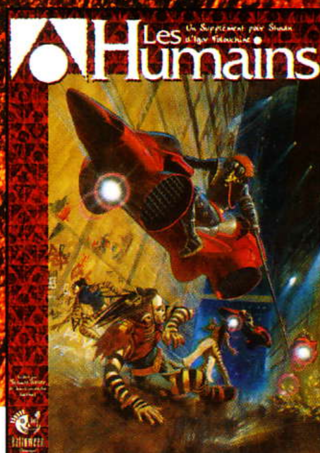
Écran
Rassemble tables et 2 scénarios



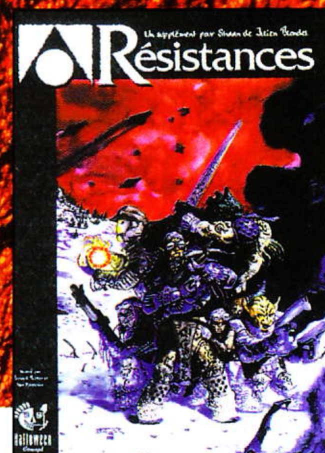
Supplément magie
Magie Nomoï, magie antique et magie des limbes
Tout pour créer ses propres sort.



Supplément Humain
Tout savoir sur les us et coutumes des envahisseurs, catalogue à l'appuis



Supplément Résistance
Devenez une légende en affrontant le Nouvel Ordre, prenez votre déstiné en main.



Entrez dans un monde barbare entre magie et technologie !
Initiations, dédicaces, rencontre avec l'auteur.

- **10 octobre 98**, Phénomène J (23, rue Jean Beauvais 75005 Paris)
- **Du 16 au 18 octobre 98**, Monde du Jeu (25, rue Honoré d'Estienne d'Orves 93500 Pantin)
- **17 octobre 98**, Star Player (3, rue Dante 75005 Paris)
- **24 octobre 98**, Monde des jeux (137, rue Maurice Arnoux 92120 Montrouge)



A Darkness Gathering

Scénario pour AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
80 F
Dispo



Il faut croire que c'est la tradition qui veut ça ! TSR vient tout juste de commettre un nouvel impair. Après *Campagnes de Hauts Niveaux* (cf. BACKSTAB n°10), l'élu du bimestre s'intitule *A Darkness Gathering*. Premier volet d'une campagne consacrée aux impitoyables Flagelleurs Mentaux (*The Illithiad*, cf. BACKSTAB n° 9), cette aventure amène nos valeureux héros à Stormport, lieu où l'une de leurs amies a mystérieusement disparu. S'engage alors pour eux une enquête d'une originalité sans bornes. "Subtile" variation du "allons libérer la princesse", *A Darkness Gathering* n'est en effet qu'une succession d'explorations sans aucun intérêt. De l'auberge aux égouts, de la tour à l'entrepôt en passant par le repaire souterrain, nos héros de niveau 7-9 en viendront rapidement à regretter leurs jeunes années où ils cassaient du gob'. Il est vrai que pour pimenter cette aventure linéaire à souhait, l'auteur n'a rien trouvé de mieux que de réunir des grobills sans réelle profondeur (magicien niveau 16, golems...), ainsi qu'un Flagelleur Mental dont le nom en fera sourire plus d'un : Shuluth (on se demande bien où l'auteur peut trouver son inspiration !). Au final, même avec beaucoup de bonne volonté, je ne vois aucune raison d'acheter ce scénario. En espérant qu'on épargnera à votre serviteur sa suite.



Michaël Croitoriu

Archipelago

Supplément pour Blue Planet en anglais
Édité par Biohazard Games
130 F
Dispo



À force de crier haut et fort que le marché du jeu de rôles va mal, on se demande comment de nouveaux jeux peuvent encore paraître. Publier un jeu révolutionnaire est une chose, survivre en est une autre. Surpris par leur propre succès, les créateurs de *Blue Planet* ne se sont visiblement pas laissés démonter par les événements. Au lieu d'abreuver le public de suppléments écrits à la va-vite (suivez mon regard...), ils auront attendu sagement d'avoir une assise financière suffisante pour rouvrir les portes de Poseïdon.
Premier supplément à pointer son nez, *Archipelago* se concentre sur les archipels d'îles tout juste esquissés dans le livre de base. De New Hawaii aux Territoires du Nord-Ouest, des îles Zion au Haven Cluster et de Prime Meridian au Cap Ouest, l'ouvrage offre une visite en bonne et due forme des principales



Hengeyokai, Shapeshifters of the East

Hengeyokai, Shapeshifters of the East
Supplément pour le World of Darkness asiatique en anglais
Édité par White Wolf Game Studio
160F - Dispo



Les femmes-renards ont des problèmes de rasoir

Ben oui. À cause des poils. Alors elles vont au bal en pantalon. Et puis elles évitent de mettre les doigts dans la prise, pour pas se transformer en hérissons (qui sont leurs ennemis héréditaires, comme on l'apprend dans "Shapeshifters of the Massif Central"). Bon, on va pas épiloguer sur les poils. C'est rasant à force. Surtout que dans *Hengeyokai*, y a aussi des plumes, des écailles, du sang, d'la chique et tout ça. Si je voulais faire simple, je dirais que *Shapeshifters of the East* n'est ni plus ni moins que le *Kindred of the East* des garous (facile). Les deux ouvrages sont construits et présentés exactement de la même façon, avec un chapitre "histoire et géographie", la liste des organisations, les nouveaux pouvoirs, quelques personnalités importantes et l'incontournable chapitre "création de perso". Classique. Donc pas original. Bien que sympa à lire, les petites nouvelles d'ambiance n'apportent que très peu d'idées de scénarios. Et côté illustrations intérieures, on passe du vraiment-superbe-waouh au carrément-foireux-beurk... La petite BD d'introduction est même une véritable bouse, sans aucun rapport avec l'ambiance suggérée par les précédentes productions asiatiques. En clair, ça déçoit.



Une souris verteuh, qui faisait trois mètreuh

Si l'on passe sur ce délit de sale gueule, *Hengeyokai* offre quand même quelques bonnes idées. Déjà, les auteurs ne se sont pas contentés de remanier les sociétés garous à la sauce asiatique. Entre les araignées du clan Kumo, les corbeaux mystiques du Tengu et les danseurs assassins du Naga, on découvre une organisation de Cours qui plongent leurs racines dans la symbolique d'une dizaine de nouvelles créatures (rats, requins, dragons et j'en passe). Totems, gifts et fétiches spécifiques à l'appui, ces Cours proposent des mentalités, des motivations et des capacités aussi originales qu'intéressantes à jouer. Comme pour *Kindred*, l'histoire et la philosophie tiennent une place importante dans les optiques de jeu. Chaque clan possède des amitiés, des rivalités et des secrets qui se transformeront en scénarios sans trop d'effort. Les nouveautés techniques (gifts, rituels et disciplines martiales) sont au moins aussi violentes que celles des Kuei-jin, les vampires bridés. Citons au passage la Tempête de Plumes Sanglantes, qui inflige Dex + 4 dés aggravés sur une zone maousse, et le Marteau du Tonnerre Céleste, qui ajoute la Rage et la Gnose aux dommages. Amis de la poésie et petits joueurs s'abstenir.

Julien Blondel



colonies humaines de Poséïdon. Outre les traditionnelles données géographiques, historiques, économiques et politiques, ce guide touristique s'étend longuement sur les rumeurs locales et les interactions parfois violentes entre aborigènes, natifs et terriens. La découverte du Long John a en effet bouleversé l'équilibre écologique de la planète, ainsi que les règles de coexistence des peuples, tant et si bien qu'aucune corporation n'est désormais à l'abri des agissements des différents mouvements écoterroristes. Dans ce climat explosif, *Archipelago* propose à vos joueurs de se faire une idée des forces en présence avant de choisir leur camp. Les meneurs y trouveront quant à eux assez d'informations pour alimenter une campagne de longue haleine. En somme, un "guide du routard" bourré d'idées et extrêmement bien documenté, même s'il pèche au niveau des illustrations.

Score : 6/10

Michaël Croitoriu

Shadows of the mind



Supplément en anglais pour Conspiracy X
Édité par Eden Studios Inc.
Écrit par Justin Schmid
Un livret de 112 pages
150 F environ
Dispo

Voici enfin LE supplément indispensable à *Conspiracy X* si vous adorez les grandes conspirations et les histoires d'espionnage. Loin des délires (sympathiques mais délires tout de même) sur les petits hommes gris, les gros hommes-lézards, les Atlantes ou autres monstres du Loch Ness, ce supplément vous propose de découvrir les mystères de la pensée, les pouvoirs de l'esprit.

Des règles, encore des règles

Bien évidemment, ce type de supplément s'appuie sur une ossature de règles vous permettant de gérer les pouvoirs de télépathie, télékinésie... S'ensuit une liste des nouvelles organisations dévouées à l'étude et/ou au contrôle des individus présentant des talents psi. Pour parfaire l'ensemble, une liste de nouveaux équipements clôt le chapitre technique.

Entre mythe et réalité

Mais outre cet aspect purement technique, et finalement peu original, ce supplément se démarque par la qualité de son historique des recherches sur les pouvoirs extrasensoriels. De la fin du XIXe siècle à nos jours, tout est passé au crible. *Shadows of the Mind* vous propose une véritable visite historique des recherches menées sur l'esprit et le comportement. Ce supplément intègre parfaitement les nombreuses, et réelles, expériences de la CIA ou du KGB à l'univers de *Conspiracy X*. Il est le parfait exemple de ce vers quoi devraient tendre vos scénarios : une véritable conspiration. La réalité y est si adroitement mêlée à la fiction que la mystification en devient parfaite. Cet ouvrage nous livre ainsi le plus crédible des historiques et par conséquent la plus formidable des bases pour créer ses aventures.

La plus terrible des armes

De tout temps, l'homme s'est intéressé aux mystères de l'esprit et les nombreuses expériences, plus ou moins officielles, conduites au cours de ces cinquante dernières années contribuent à enrichir grandement ce supplément. Loin des petits hommes verts (pardon gris), vos aventuriers seront confrontés à des intrigues humaines, à des luttes de pouvoir entre services secrets, à des dangers terribles puisque indécelables. Ce supplément vous permettra de recentrer vos campagnes sur des dangers plus humains, plus inquiétants, plus "réalistes". Vous pourrez vous en donner à cœur joie, les thèmes sont infinis : lavage de cerveau, contrôle de la mémoire, expérience de mort clinique, visions de médium...

Une dernière pensée

Un petit regret toutefois en ce qui concerne le scénario : malheureusement originalité et qualité ne sont pas au rendez-vous. Malgré ce léger défaut, ce supplément a tout pour plaire. Et joueurs comme meneurs de jeu y trouveront de quoi s'amuser pendant de longues campagnes.

Geof.

Score : 8/10

Champions of the Mists

Supplément pour AD&D Ravenloft en anglais
Édité par TSR
100F-Dispo



Mouais... Comme j'ai pas envie d'être trop méchant aujourd'hui, je dirai simplement que *Champions of the Mists* est un supplément raté. Ni vraiment inutile, ni franchement nul, juste mal exploité. Parce qu'entre nous, soixante pages pour décrire une quinzaine d'archétypes, dix grosbills et trois points de règles, ça sent un peu l'arnaque. Pourtant, le thème avait tout pour en faire un bon petit produit. *Champions...* propose une série de carrières (façon *Warhammer*) pour élargir le champ d'action des personnages et leur ouvrir de nouvelles portes dans l'univers très "intrigant" de *Ravenloft*. On trouve donc quinze profils professionnels intéressants, bien décrits et tout, avec des petits points de règles pour faire sérieux et des dessins pour faire joli. Jusqu'ici, tout va bien. Sauf que ça sent le réchauffé et que les rares carrières originales sont beaucoup trop spécifiques pour être jouables. Les Fugitifs sont paranos, les Maudits attirent les catastrophes, les prêtres égyptiens de la Main Verte ont l'air cons (imaginez les Bangles à cheval) et les Pistoleros, avec leur système d'armes à feu complètement bidon, risquent à tout moment de péter à la gueule de leurs copains. On en est déjà à quarante pages. La suite ? Une galerie de portraits où dix joyeux grosbills roulent des mécaniques en attendant de casser du monstre et du PJ. Ceux qui trouvent que j'y vais un peu fort n'auront qu'à jeter un œil sur les caractéristiques d'Ivan Dragonov, célèbre ranger chasseur de monstres et lycanthrope chaotique bon 20ème niveau avec 18/00 en force. C'est page 44 et ça fait du bien de rire parfois.



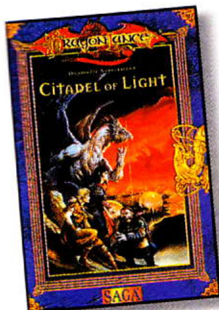
Score : 3/10

Julien Blondel

Citadel of Light

Supplément pour Dragonlance Fifth Age en anglais
Édité par TSR
140 F
Dispo





L'université de sorcellerie de Palin Majere ayant déjà fait l'objet d'un supplément à part entière, il ne restait guère plus que la Citadelle de Lumière à décrire pour finaliser le panorama des principaux bastions du Bien de *Dragonlance Fifth Age*. Ainsi, après *The Last Tower* (cf. BACKSTAB n° 8), *Citadel of Light* nous ouvre les portes de l'école de mysticisme fondée par l'incontournable Lunedor de la tribu Qué-Shu. Tradition oblige, l'ouvrage s'organise autour de deux livrets. Le premier, réservé au background, reproduit les recherches d'une Elfe de Silvanesti. Loin de s'arrêter aux généralités de l'île de Shallsea (histoire, géographie...) et de l'école qu'elle accueille (histoire, organisation, bâtiments...), Iryl Songbrook s'étend longuement sur les différends qui opposent la Citadelle de Lumière aux peuples autochtones. Elle évoque aussi les soupçons qui pèsent sur certaines célébrités de l'île. En bref, elle comble les lacunes des joueurs tout en fournissant aux MJ de quoi bâtir de nombreuses aventures.



Le second livret se concentre quant à lui sur le rite initiatique qu'il est nécessaire d'accomplir pour étudier auprès de Lunedor. L'exposé prend malheureusement la forme d'un scénario très moyen conçu spécialement pour des personnages prétirés. à bien y réfléchir, de deux choses l'une : soit les auteurs manquaient d'inspiration, soit ils ont cédé aux tentations du Dieu Remplissage. Résultat des courses, *Citadel of Light* est un supplément qui n'a d'intérêt que si vous voulez approfondir les années d'étude de vos personnages sur l'île de Schallsea.

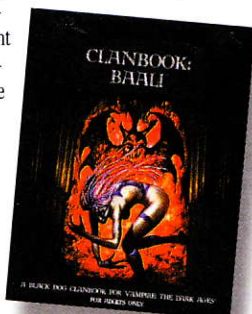
Michaël Croitoriu

Clanbook : Baali

Supplément pour Vampire : The Dark Ages en anglais
Edité par White Wolf Game Studio
99 F
Dispo



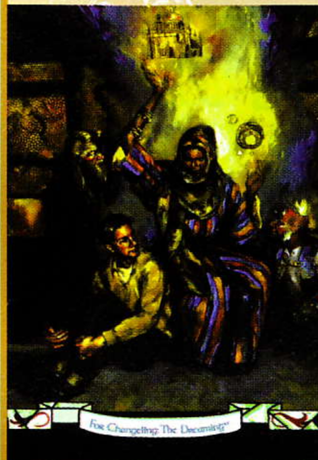
De tous les clans ayant jamais foulé la Terre, le Baali est certainement le plus maudit et le plus sulfureux. Issu des hésitations de la Seconde cité, Enoch, il est celui par qui le malheur arrive. Engendrés par les délires mégalo-divin d'Ashur les trois premiers Baali furent abandonnés, victimes de la folie, par leurs créateurs. Mus par des forces malsaines, ils survécurent et se répandirent dans les premières civilisations. En Mésopotamie et en Afrique, leurs noms furent bientôt associé à ceux des dieux sombres. Mus par la haine, les trois premiers tentèrent à



Storytellers Guide

Un supplément en anglais pour Changeling
Édité par White Wolf
119 F - Dispo





J'en ai rêvé !

Ah ça oui, j'en ai rêvé d'un supplément destiné au conteur et qui lui expliquerait en détail comment exercer sa passion au mieux. Un supplément qui, par exemple, détaillerait tous les problèmes qui peuvent se poser à un MJ de *Changeling* et les résoudrait au fur et à mesure.

Changeling la fée !

Les généralités du début de l'ouvrage sont à pleurer par terre de banalité (du genre : "Pour réunir les joueurs, vous pouvez soit décider qu'ils se connaissent tous déjà ou alors faire autrement", "Si vous avez des problèmes avec un joueur, parlez-lui et si ça ne suffit pas, débarrassez-vous de lui", etc.). En fait, ces conseils rappellent fortement ceux donnés dans le livre de base de *Changeling* et si l'on ne peut discuter leur qualité, on est en droit de se demander s'ils sont vraiment nécessaires, tellement la plupart sont évidents.



La partie spécifique à *Changeling* est, elle, déjà plus utile et permet de se faire une meilleure idée de l'utilisation de certains éléments du jeu qui ne sont pas toujours aisément compris. Par exemple, tous les "acteurs" du jeu (mortels, changelings, créatures du rêve) sont détaillés avec des explications pour les intégrer soit en alliés, soit en adversaires et pour éviter les clichés. Dans le même ordre d'idée, on trouve aussi des environnements de jeu inhabituels et originaux (à la campagne, passé, étranger, etc.) qui sont assez intéressants. À noter aussi, la présence d'une FAQ (foire aux questions) répondant aux questions les plus posées par les joueurs.

Finalement, l'inévitable chapitre "Eux aussi ils existent" ou le perdu de vue du WOD. Est-il vraiment besoin de répéter encore une fois ces règles que l'on peut trouver dans le supplément fourni avec l'écran pour chaque jeu White Wolf ? Qui ne sait pas encore qu'un Changeling peut annuler les effets d'un mage avec un jet réussi de Glamour mais en se prenant un point de banalité ? Si au moins cette partie fournissait des informations nouvelles, quoi que ce soit de vraiment intéressant, mais là même pas. Juste les mêmes histoires, avec deux trois phrases de plus. Alors ? La grande majorité du supplément est superflue et aurait largement plus sa place soit dans un magazine (conseils au MJ) soit sur le net (FAQ, qui s'y trouve déjà, d'ailleurs). La petite partie digne d'intérêt aurait mérité d'être plus développée et les parties généralistes plus approfondies, avec de bons exemples pour mettre en place des scénarios, des motivations pour des PNJ, des idées de quêtes autre que "retourner sur Arcadia".

MOAH



Star Wars Rebellion

Jeu informatique en français
Édité par Lucas Arts
450 F
Dispo

Ouah ! Star Wars !

Ah génial ! Enfin un jeu de stratégie en temps réel *Star Wars* ! Je vais enfin pouvoir écraser ces minables petits rebelles insignifiants qui s'évertuent encore et toujours à gâcher mes films. À moi l'Empire, la puissance et surtout, surtout... Darth Vader !
Voilà à peu près ce que vous pensez quand vous recevez la boîte du jeu précité. Et puis vous lancez le jeu, vous écoutez la musique de John Williams (indémodable) et, trépignant d'impatience, vous arrivez enfin à l'interface de départ, le cockpit d'un vaisseau. En toute logique, si vous me ressemblez un peu, vous vous lancez dans le jeu pour le tester et voir tout ce qu'il est possible de faire.



Ouch !

Bon dans *Star Wars Rebellion*, ça ne marche pas. Rien à faire. Si vous ne lisez pas le manuel d'abord, vous vous heurterez à un mur de difficultés pour comprendre quoi que ce soit. C'est pas trop grave encore. Donc vous lisez le manuel et faites les tutoriels. Petit à petit, vous commencez à comprendre le fonctionnement du jeu, de son interface et le but. C'est là que vous allez à nouveau vous intéresser à la qualité graphique de l'ensemble et c'est là que vous serez déçu. Où sont les grandes scènes cinématiques "à la Star Wars" qui permettent de se plonger dans le jeu ? Le maximum auquel vous pourrez avoir droit, c'est un écran représentant Leïa ou Luke qui vous interpelle : "J'ai raté ma mission. Je continue oui/non".

Aie !

Parlons-en de sa mission ! Le but du jeu est de capturer la planète capitale et les deux "chefs" de l'ennemi. Les moyens d'y arriver sont tous aussi passionnants les uns que les autres (c'est-à-dire pas vraiment). Vous pouvez convaincre des planètes de vous rejoindre, attaquer des planètes, construire des vaisseaux, extraire de la matière première et la raffiner. Vous pouvez aussi envoyer en mission des personnages (genre Vader, Luke, etc.) ou des unités (espions, patrouille de reconnaissance). Quoi que vous fassiez, vous passerez le plus clair de votre temps à attendre. Attendre que le caramel ait délicatement recouvert le "Y a pas bon".

Y a pas bon ?

Le jeu souffre d'une interface lourde, d'une absence d'événements significatifs et de graphismes assez moches. Même les androïdes qui sont là pour vous dérider et vous prévenir vous taperont sur le système au bout de la deuxième intervention (c'est pas comme si Z6PO n'énervait personne de toute façon). Mais alors, qui va acheter ce jeu ? Voilà une grande question à laquelle je pense pouvoir répondre : la famille des développeurs et les fans de *Star Wars* qui achètent tout ce qui est garanti 100% pure force.

MOAH

Score : 2/10 pour la musique de John Williams

plusieurs reprises de se détruire. Leur guerre intestine marqua profondément l'Histoire et fit chuter de nombreux empires. Ils traversèrent les âges dans la haine et le sang, en apportant malheur, corruption et destruction où qu'ils allaient. De Phénicie à Carthage puis à Rome et Constantinople, leur chemin fut celui de demi-dieux déchus et blessés à mort par le sort. Ils menèrent une grande lutte contre les Assamites et maudirent une deuxième fois le clan des assassins, le rendant ivre de sang, ce qui finit par le mener à sa perte. Les Baali sont les orphelins du malheur.
Vous l'aurez compris la lecture de ce petit clanbook est parfaite si vous aimez les belles histoires qui finissent mal. Après avoir bien délayé le background, vous retrouverez les pages habituelles, composées du triptyque qui a fait le succès de la formule : nouveaux pouvoirs grosbills / dix perso prétirés sans intérêt / quelques figures du clan décrites en cinq lignes. Vous savez ce qui vous reste à faire pour économiser cent balle ?

Score : 6/10

Timbre Poste

Crusade Lore

Écran et supplément en anglais pour Mage : The sorcerer's crusade
Édité par White Wolf
100 F
Dispo



Peu après la sortie du jeu de l'occulte de la Renaissance, voici l'écran accompagné de son fidèle compagnon : le livret du conteur. À tout seigneur, tout honneur, l'écran est en quatre volets (ouf !), pas trop solide, orné côté pile de toutes les tables utiles en cours de jeu, voire de certaines tables inutiles (les coûts en freebie points par exemple) et côté face d'un assez bon dessin de Larry Elmore.
En ce qui concerne le livret, l'avis reste positif. Il contient d'excellentes descriptions de lieux types de l'époque, tels que les docks, la rue, une auberge, etc. Ces textes sont découpés en "impressions" (par les yeux des gens sur place) et "descriptions" (de manière objective, pour le MJ). Vous y trouverez également un petit cours sur les machines de guerre, leur efficacité et leur fiabilité, mais je doute de l'intérêt de jeter les personnages dans des batailles de masse. On poursuit avec une série de concepts pour les joueurs qui ont du mal avec la période et quelques compétences, mérites et défauts pour compléter le livre de base. En plus on nous offre un excellent cours sur la mode à la Renaissance et un passage sur le point de vue des gens d'alors, lui aussi des plus intéressants.
Pour finir, et comme dans tous les jeux White Wolf, la description des autres races (vampires, loups-garous, fantômes et fées) avec les règles les concernant. Bien qu'intéressant, est-ce vraiment utile ?
En conclusion, un bon supplément aux dessins très "ambiance" et aux nouvelles de qualité, qui vous fournit une foule de détails "roleplay". Indispensable ne serait-ce que pour l'écran.

Score : 7/10

MOAH







Guillotine

Le jeu de cartes révolutionnaire qui risque de vous faire perdre la tête
Jeu de cartes pas-à-collectionner en français
Édité par Halloween Concept

120 F

Dispo

Attention ça va trancher

De nombreuses têtes vont rouler au bas de l'échafaud en ce chaud après-midi de juillet 1793. Membre de la sinistre confrérie des bourreaux de Paris, vous faites un grand concours avec vos collègues. Il y a longtemps que vous n'aviez pas eu autant de travail. Vous devez amener les plus fameuses têtes au pied de la guillotine pour vous vanter auprès de vos confrères, une fois de retour dans la chambre des bourreaux.



Votre renommée sera grande si vous décapitez Marie Antoinette ou Louis XVI, alors que personne ne s'intéressera à la caboche d'un garde du palais. Alors assurez-vous de récupérer le plus de têtes de bonne naissance et vous deviendrez le champion de votre profession !

Qu'as-tu donc dans ton panier ?

Caché derrière votre jolie cagoule, vous allez intriguer pour récupérer les chefs les plus prestigieux. Car le but de ce jeu est simple : avoir le plus de points à la fin de la partie en décapitant des nobles importants. *Guillotine* repose sur des principes archi simples qui rendent son accès très aisé. Il existe deux types de cartes. Les Nobles, d'une part, qui sont posés en ligne, face visible sur la table. Ce sont vos victimes qui font patiemment la queue devant la guillotine en attendant d'être raccourcies. Elles représentent toutes celles et tous ceux qui ne passeront pas l'hiver. Chacun selon sa dignité et sa qualité rapporte un nombre de points de victoire. Le roi "Louis XVI" vous permettra d'encaisser cinq points alors qu'une "Courtisane Anxieuse" ne vous en rapportera qu'un. On voit toute l'échelle sociale défiler ici, des "Juges Impopulaires", dont tout le monde est content de se débarrasser, au "Héros du Peuple" qui discrédite complètement son bourreau en lui collant un lourd malus de -3. Gare donc à bien choisir ses victimes car la compétition est rude.

Si tu avances, que je recule, comment veux-tu... que je te coupe la tête ?

À la fin du tour de chaque joueur, ce dernier collecte la tête du Noble le plus près de la guillotine. Il peut avant cela jouer une de ses cartes pour tenter de modifier l'ordre des choses. Ces cartes Action sont le moteur même du jeu. Elles donnent à chacun l'opportunité de déplacer les nobles en payant les gardes, en séduisant les femmes ou même en poussant en avant les malheureux pour que leur tête tombe plus vite qu'à leur tour. À ce petit jeu-là, les plus malins sauront attendre leur heure et récolter avec adresse les fruits de leurs compromissions. Toutes les cartes Action sont drôles et farfelues et produisent une joyeuse pagaille autour de la table de jeu.

Sur le chemin glissant de l'échafaud

Guillotine est loin d'être un jeu de hasard : de nombreux petits paramètres, à la fois faciles à assimiler et riches en conséquences ludiques, viennent lui donner toute sa saveur. Les Nobles d'une part ne sont pas tous uniformes. Certains d'entre eux sont affublés de capacités spéciales qui se déclenchent lors du douloureux passage à la planche. Le "Noble pressé" passe si vite à la trappe que vous pouvez aussi récupérer le suivant. Le Comte et la Comtesse voient leur valeur augmenter si vous avez récupéré les deux dans votre tableau de notoriété. Les Gardes ont une valeur exponentielle si vous en possédez plusieurs. Et c'est bien normal : alors qu'on remarque à peine la tête d'un garde au fond du panier, on est admiratif devant le bourreau qui a décapité tout un régiment. Les cartes Action sont quant à elles assez simples mais permettent souvent d'arriver à des subtilités. Certaines n'ont pas d'effet direct sur la colonne des condamnés. Elles servent à modifier les règles du jeu ou les profits que vous allez tirer d'une caste de nobles précise. "Affinité avec le clergé" vous permet par exemple de bénéficier de points supplémentaires chaque fois que vous récolterez une tête tonsurée. Vous choisirez alors différemment vos cibles.

À la fin il ne peut en rester aucun

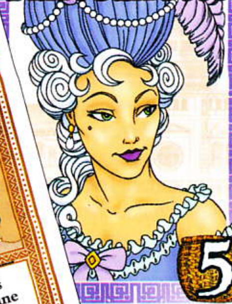
Pour deux à cinq joueurs, *Guillotine* s'inscrit à merveille dans la gamme des jeux conviviaux et intelligents qui ont fleuri sur le marché ces dernières années. À la fois simple, astucieux et drôle, il est l'exemple même du produit réussi qui atteint parfaitement son objectif : procurer à ceux qui y jouent un vrai moment de détente et de rire. Les esprits chagrins ne verront pas en *Guillotine* une merveilleuse trouvaille capable de tout révolutionner, mais ils se tromperont. Pour les déridés, rien ne vaudra d'ailleurs une bonne petite partie, puis une autre puis encore une autre. Car quand on a commencé, il devient très difficile de s'arrêter sans en jouer encore une petite...

Vive la Révolution !

Timbre Poste









Le Sabbat



Supplément en français pour Vampire
Édité par Hexagonal
162 F - Dispo



Une ère de révolte

En pleine Inquisition, cibles d'une nouvelle trahison des anciens, les Anarchs se soulevèrent et déclenchèrent la plus grande révolte que l'histoire caïnite ait connue. Mais très vite il fallut un ordre à ce chaos et cette période de trouble vit la création du Sabbat. Tout d'abord composée de Brujah et autres rebelles réunis autour des puissants Tzimices, la secte fut bientôt rejointe par beaucoup d'autres clans. Parmi ceux-ci, on compte les terrifiants Lassombra qui ne tardèrent pas à se partager le pouvoir de cette nouvelle structure avec les Tzimices. Très vite organisé, le Sabbat naissant, déchiré par ses guerres incessantes avec la Camarilla, décida d'aller trouver sa terre promise outre-Atlantique.

Une secte de secrets

Aujourd'hui le Sabbat est un mouvement qui se cache derrière un nombre incroyable de légendes, d'idées préconçues et de peurs. Cette façade est entretenue par ses membres, complètement fanatisés dans leur croyance, leur foi envers l'idéologie de la secte : une guerre de libération contre les anciens qui œuvrent pour le réveil des Antédiluviens et la destruction des jeunes vampires.
Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, le Sabbat n'est pas une bande de vampires sanguinaires qui ne souhaitent que mort et destruction. La secte est bien plus subtile que cela. Sa principale force est de pouvoir briser un Lien du Sang en le remplaçant par un rituel connu sous le nom de Vaulderie qui lie tous les participants entre eux. Ceci implique une loyauté des membres les uns envers les autres et un réel esprit de fraternité concrétisé par un comportement de meute.
Un vampire du Sabbat ne se considère plus comme humain et n'a pas peur de la mort ultime. De plus, la secte a développé des Voies d'Illumination, sortes d'alternatives à l'Humanité permettant à un personnage d'avoir un comportement extrême sans être constamment sanctionné par le maître de jeu. Le supplément permet aux joueurs d'interpréter des membres des nouveaux clans Tzimices et Lassombra, ainsi que des onze autres clans qui forment des lignées "anti-tribu" au sein du Sabbat.

Un Sabbat complexe

Sans entrer dans des détails qui gâcheraient la surprise des joueurs, le supplément révèle un nombre d'éléments incroyable sur le Monde des Ténèbres et on comprend désormais la place importante que joue le Sabbat dans l'ordre des choses. Ainsi, sont évoquées la Géhenne, la Main Noire, les disciplines Vicissitude, Obténébration et Aliénation et bien d'autres choses encore.
Le Sabbat est réellement un tournant dans la gamme du monde des Ténèbres et on attend avec impatience la traduction de la Main Noire qui viendrait couronner le tout. Un supplément à dévorer et à jouer le plus vite possible ou bien même à intégrer tel quel dans une chronique Camarilla.

David BENOIT



Dead of Winter



Supplément pour HârnWorld en anglais
Édité par Colombia Games Inc.
65 F
Dispo



Pris dans une tempête de neige, nos aventuriers trouvent refuge dans une abbaye isolée. Coincés par le mauvais temps, ils seront les témoins de meurtres successifs perpétrés dans cette enceinte. Un à un, des moines sont assassinés sans qu'on ne retrouve leurs corps. Voici le huis clos que propose *Dead of Winter*, adaptable à tous jeux med-fan. Plus classique tu meurs, mais on aime tellement ça qu'on se laisserait presque tenter. Presque... seize pages sur l'abbaye, puis douze sur le scénario donnent toutes les infos nécessaires au meneur, avec un sérieux irréprochable. Mais *Dead of Winter* accumule les clichés sans rien apporter de nouveau, et sans une once de second degré : l'abbaye n'a pas toujours été sainte (mystère ?) ; on y trouve une superbe bibliothèque (secrète), une relique, un hérétique (*penitentia jité* !), etc. Bien sûr, deux délégations (rien de papal, rassurez-vous...) viennent d'arriver ! Et puis il y a une prophétie (l'Apocalypse selon saint Jean ?)...
Cela ne vous rappelle rien ? Ce n'est pas grave. Tout cela aurait pu être sauvé par un final génial. Eh bien non. Faute d'avoir imaginé un livre à l'encre empoisonnée, les auteurs se sont rabattus sur une explication bancale, doublée d'un "coup de théâtre" à la Molière. Burp... Soyons sport : en quatre pages dans un mag ou dans un jeu qui délire sur des clichés, ça passe (je me confesse : j'ai tapé dans le même style !). Mais là, sans humour et sur trente pages... Un meneur vétéran s'ennuiera, les débutants passeront un bon moment...



7.7

Dead Reckonings

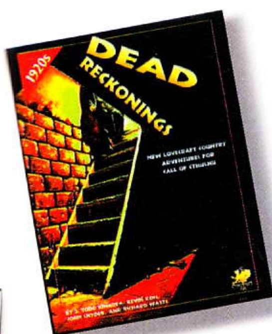
Supplément pour l'Appel de Cthulhu en anglais
Édité par Chaosium
120 F
Dispo



Avec *Dead Reckonings*, nous voici revenus aux sources de *l'Appel de Cthulhu* : années 1920, Massachusetts lovecraftien et intrigues à tiroir. On a beau dire, on a jamais mieux fait dans le genre et ça fait toujours du bien d'y revenir.
Ce supplément regroupe trois scénarios qui se déroulent aux environs d'Arkham, classés par ordre de compétence en Mythe de Cthulhu ! Ainsi, le premier ("Dust to dust") s'adresse en priorité à des investigateurs candides et pleins d'allant. Reprenant certains éléments du célèbre roman *l'Affaire Charles Dexter Ward*, il leur propose d'enquêter sur de mystérieuses et abjectes profanations de sépultures. C'est le moins bon scénario des trois. Un peu long à démarrer, il souffre en outre d'un thème archi usé (la résurrection de cadavres par un fou). S'il plaira sans doute à des débutants, il vaut mieux ne pas le faire jouer à de vieux routards du jeu,



(plus, pour le deuxième scénario)



même s'il est bien construit et détaillé.
Le deuxième, "Dark Rivals", est littéralement excellent et incarne ce que devraient être les scénarios modernes de *l'Appel de Cthulhu* : une ambiance soignée et bien amenée, des situations originales, des scènes choc et même de l'action ! Sans déflorer le sujet, disons que les investigateurs sont engagés pour défendre un délinquant accusé de meurtre.
Le dernier, "Behold the Mother", est plus classique. C'est un bon scénario, solide, bien ficelé et très progressif. Du Cthulhu pur et dur ! Il s'adresse à des investigateurs chevronnés et quelque peu initiés au mythe impie.
En conclusion, vous pouvez acheter sans crainte ce supplément, les deux derniers scénarios vous en donnent largement pour votre argent.

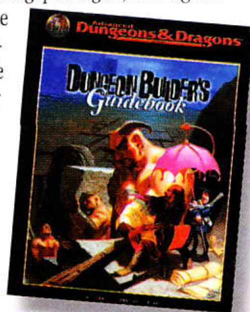
Lord Winfield,
spécialiste des tentacules non euclidiens

Dungeon Builder's Guidebook

Supplément pour AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
110 F
Dispo



Après nous avoir abreuvé de donjons en tous genres pendant près de 25 ans, TSR se décide enfin à nous révéler sa recette miracle. Passées les quelques réflexions pertinentes du genre "Comment des monstres peuvent-ils coexister de façon pacifique ?" ou "Où un monstre trouve-t-il sa nourriture ?" et les traditionnels avertissements concernant le dosage objets magiques/argent, le *Dungeon Builder's Guidebook* restitue un système complet de création de donjons. L'objectif de ce dernier est de familiariser le maître de jeu avec la manière de peupler et de décorer ses scénarios salle/monstre/trésor de façon cohérente. Pour ce faire, il alterne descriptions, conseils et tables de rencontres aléatoires. De la couleur des murs aux meubles en passant par les monstres et les pièges, tout est passé au crible. Pour faciliter la tâche du MJ, le *Dungeon Builder's Guidebook* s'accompagne même d'un recueil de plans génériques, au cas où il ne se sentirait vraiment pas l'âme d'un cartographe. Pour illustrer ses propos, l'auteur se concentre sur six des vingt types de donjons référencés, à savoir le château, la tombe, la mine, la forteresse extradimensionnelle et les complexes aériens et sous-marins. Après les avoir décortiqués en long en large et en travers, il s'abandonne au remplissage avec six exemples de donjons prêts-à-jouer sans grande originalité. Au final, le *Dungeon Builder's Guidebook* ne nous apprend rien que nous ne sachions déjà. Aussi, au lieu de perdre votre temps et votre argent, faites plutôt jouer des scénarios tels que *Le Temple du Mal Élémentaire* ou *Queen of the Spiders* si vous cherchez un bon vieux donjon.



Michaël Croitoriu

Score : 3/10

Les Ashragors

Supplément en français pour Guildes
Édité par Multisim
153 - Dispo





Une religion de sacrifices et de souffrances

Quatre mille ans avant l'arrivée du Continent, le Prince Démon Ashragor se choisit un peuple d'élus qu'il décida d'éduquer et auquel il donna son propre nom. Il créa une religion autour de lui et apprit à son peuple comment l'honorer. Il dicta aux scribes le fameux livre d'Ashragor qui contient tout ce qu'un bon membre de l'église démoniaque doit savoir. Il demanda à son peuple d'obéir à trois vertus : la Foi, la Révérence et la Soumission. Mais il leur pria de ne point céder aux trois péchés : le Doute, l'Orgueil et la Révolte. Pour protéger son peuple de toute déviance envers la foi, il décida que les livres seraient interdits. Et pour offrir aux plus méritants une vie meilleure, il instaura l'esclavage et amena des enfers de nombreux démons qu'il asservit à son peuple. Enfin, il permit à ceux qui savaient se rendre utiles de se relever d'après la mort pour mieux servir la gloire d'Ashragor.

La Maison Ashragor

Ce supplément est le deuxième volet consacré aux Maisons et il est construit sur le même principe que Les Venn'Dys. Sous forme d'un recueil de textes, de discours, de dialogues et de croquis, l'auteur nous dresse d'abord un historique de la Maison et nous présente ses lieux importants avec Toholl, son énigmatique capitale. Puis, il nous présente les fondements de la culture Ashragor, ainsi que la structure de la société et on découvre enfin ce qui fait la particularité des Ashragors dans l'univers de Guilde : sa Religion Démoniaque, pervertie et sur laquelle Ashragor lui-même n'a que peu de contrôle. On y fait la connaissance des Templiers, ordre militaire protégeant l'Église, des redoutables Moines Rouges et autres Faux Brisées, chargés de réveiller les morts.

Difficiles à jouer ?

Les Ashragors apparaissent réellement sous un jour nouveau et on les prend plutôt pour les pauvres jouets d'un démon que pour les méchants de l'histoire. Rassurez-vous, les membres de cette Maison qu'interprètent les joueurs ne sont pas aussi fanatiques puisqu'ils ont quitté le carcan ultra religieux de la foi en Ashragor pour rejoindre les guildes. Il en résulte un peuple étrange et intéressant dans son ambiguité, bien qu'on préférera peut-être jouer un repenti plutôt qu'un croyant. C'est un supplément très agréable à consulter, à conseiller aussi bien aux joueurs désirant interpréter un Ashragor qu'aux maîtres de jeu souhaitant donner de la profondeur à ses scénarios. Malgré le manque flagrant de relecture, on attend avec impatience le supplément sur la Maison suivante car la découverte des Ashragors laisse une question en suspens : "Mais comment faisait-on avant ?".

David BENOIT

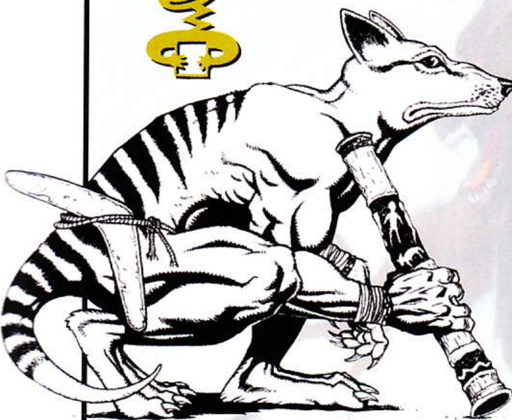


Score : 8/10

The Wild West Companion

Supplément pour Werewolf : The Wild West en anglais
Édité par White Wolf Game Studio
144 F - Dispo





Un sourcebook avec des vrais morceaux de Garou dedans !

Question : que serait un jeu White Wolf sans son Player's hand book ? Réponse : Riiiien ! Ce "compagnon" est l'outil indispensable pour jouer. Il est nécessaire pour les joueurs autant que pour le conteur.

Les premiers trouveront les célèbres "merits and flaws" qui sont indispensables à la grobillisation ultime des perso selon la formule bien connue : prendre trois défauts de boue qu'on ne joue jamais et trois avantages super balèzes qu'on joue tout le temps. Si vous avez déjà un Player's (*Werewolf*, voire *Vampire* ou *Mage*), vous constaterez que rien ne change. Ce sont toujours les mêmes, à peine retouchés à la sauce Wild West. Vous aurez ensuite un bon choix de gifts et de rituels spécifiques à une tribu, un auspice ou une forme que vous pourrez amoureusement recopier sur des feuilles de perso déjà surchargées de chiffres et de super pouvoirs. À tel point qu'on en vient parfois à se demander pourquoi les créateurs n'ont pas plutôt fait un "Werewolf : The Super Powers" au lieu de se pignoler avec les cow-boys et les Indiens pour faire un sous-Deadlands.



Le second aura accès à une demi-tonne d'informations ennuyeuses, sur la "vraie vie" au temps de la frontière. Ce n'est pas nul, à proprement parler, c'est assez comparable à la lecture d'une mauvaise page du "Reader Digest", revue de vulgarisation spécialisée en rien. On y découvre que les mineurs sont pleins d'espoir de déterrer une grosse pépite et que l'armée, toujours bien organisée, rêve de génocider les Indiens. Ah ces militaires ! toujours aussi farceurs et imprévisibles... Après ces riches précisions sociologiques, on découvre avec curiosité tous les habitants inquiétants de l'Umbra et des mondes spirituels. Un bon petit bestiaire comme on n'en fait plus, même chez TSR. Avec tous les trucs qui traînent dans le noir, vous avez intérêt à sortir couvert. Sauf bien sûr si vous avez bien optimisé vos personnages. Parce qu'il faut quand même pas rigoler, vos joueurs doivent pouvoir claquer tout l'univers, sinon ils risquent de mourir ! NON ? SI !

Mais vous ne savez pas encore tout. Il y a des cerises sur le gâteau. Vous découvrirez dans ce précieux manuel un système de combat de masse ! D'enfer si vos parties tournent à la boucherie organisée (pour tuer des vilains visages pâles). Malheureusement, il n'est pas réaliste et franchement nul. Deuxième bijou, un bestiaire (le second) fournissant les caractéristiques des animaux de l'Ouest sauvage comme la vache, la chèvre des montagnes ou la mule et, plus fort, les ptérodactyles préhistoriques qui vivent encore au Texas en 1850. Enfin, pour ceux que le ridicule ne l'effraie pas, une bonne petit tribu de Kangourou-garous en provenance d'Australie d'où on les a virés et qui sont venus crécher dans les Rocheuses, dans la troisième grotte derrière chez vos perso. Pourvu que ça cesse.

Timbre Poste

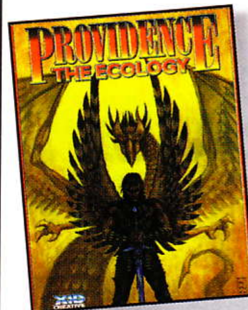




Ecology

Supplément pour Providence en anglais
Édité par XID Créative
99 F
Dispo





Sous un titre pompeux, *Ecology* est en réalité un simple bestiaire. Rien donc sur la flore, pas même la plus petite plante à se mettre sous la dent ! Néanmoins, en cent pages richement et joliment illustrées, *Ecology* fournit toutes les informations nécessaires à un meneur pour peupler les immenses jungles de *Providence*.

Le supplément est divisé en quatre parties : les animaux terrestres, les animaux marins, les animaux des airs, puis les caractéristiques de tout ce beau monde. Les trois premières parties ne contiennent aucune règle : elles sont rédigées comme trois livres distincts, avec chacun un narrateur différent qui nous fait découvrir la faune, à travers histoires et légendes locales.

Providence's Land Créatures m'a déçu. Le récit tourne autour d'une exploration initiatique ennuyeuse, et les animaux décrits sont nécessaires mais pas franchement intéressants.

Tall Tales of the Sea rehausse le niveau : l'ambiance est superbe, les créatures détaillées et le tout donne envie de jouer des pirates !

Tales of the Air est particulièrement original. Il dépeint avec minutie les oiseaux. D'ordinaire oubliés, ils trouvent toute leur raison d'être dans ce monde où les personnages sont ailés. Le tout est une promenade divertissante, où l'on retrouve le point fort de *Providence* : l'importance attachée à la cohérence du background. Rien de révolutionnaire pour autant, et un meneur de jeu inventif pourra se passer de ce supplément... Si vous êtes fan ou si l'argent ne compte pas !



7.7

Falling

Un jeu de cartes pas à collectionner en anglais
Pour quatre personnes minimum
Édité par Cheapass games
80 F
Dispo

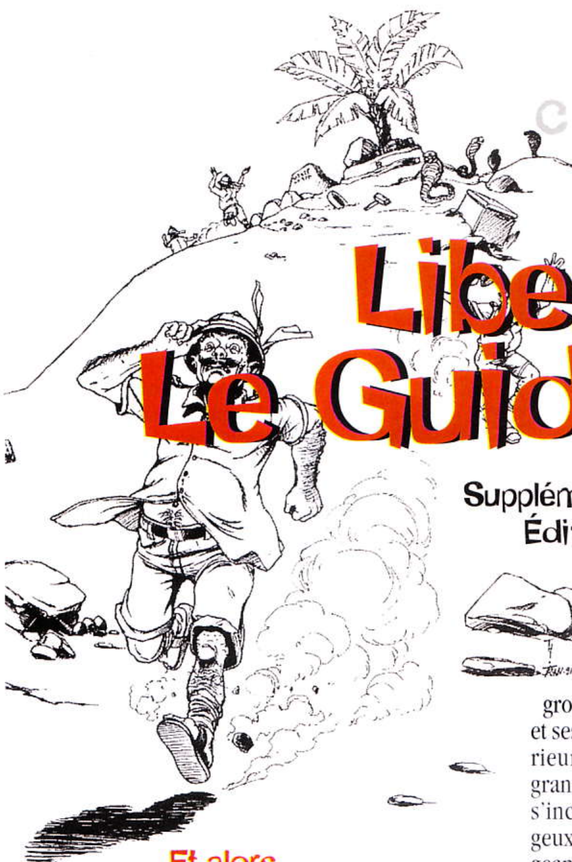


Le moins qu'on puisse dire à propos de *Falling*, c'est que ce jeu ne paye pas de mine. Dans la petite boîte en carton, on trouve : une cinquantaine de cartes et une feuille A5 pliée en six. Alors évidemment, on se précipite pour regarder toutes les cartes. Et la paf ! c'est la déception. Un dessin plutôt moyen, bien que Brian Snöddy (cf. *Legends of the Five Rings*) ait illustré la totalité de la carte (celle-qui-n'est-pas-à-jouer), ne rendant celle-ci pas vraiment jolie.



SUITE PAGE 34





Liber Angelis : Le Guide des Anges



Supplément pour INS/MV en français
Édité par Asmodée Éditions
169 F - Dispo



Et alors, la marmotte, elle met l'chocolat dans l'papier d'alu

Je sais, ça n'a rien à voir. Et c'est normal. Parce que aujourd'hui, j'ai pas envie de bosser. Repos, quoi. *Le Guide des Anges* ? Pas lu. Même pas ouvert. Comme ça au moins, on dira pas que j'ai été gentil avec Croc et sa bande (salut les copains). N'importe quoi. D'ailleurs, j'ai rien de gentil. J'suis un méchant. Ouais. Un vrai. Mais j'vais quand même le lire, ce *Guide des Anges*. Pas pour en dire du mal, non. Trop facile. Mais parce qu'après tout, ça vaut toujours mieux que d'aller faire des conneries à Châteauroux.

Poils aux pattes, pâte à tarte et tarte aux poils

Bon, pour ceux que ça intéresse, le *Guide des Anges* est un genre de supplément pour Magna. On y parle d'Anges, de Démons, de Don Patillo... Enfin bref, vous connaissez Magna. Là où ça devient intéressant, c'est qu'on apprend vraiment plein de choses sur tous ces braves gens (oui, même sur Don Patillo). Foin de caractéristiques et de super pouvoirs, c'est ici de petites culottes sales dont il est question : organisations parallèles, bruits de couloirs, informations confidentielles, problèmes gastriques et tout ça. Le Grand Jeu, quoi. On apprend, par exemple, comment Alain envoie ses Anges à l'assaut des dieux égyptiens, depuis quand Jean et sa section Galilée donnent un petit coup de pouce aux découvertes scientifiques, pourquoi Jordi aide la R.Z.O. à détruire l'humanité... j'en passe et des meilleures. Chaque Archange y va donc de sa petite confession et l'on découvre progressivement l'histoire et la mentalité d'un nombre incalculable de réseaux, sections spéciales et autres groupuscules, dont le mystérieux "Club 406" et ses amateurs de belles bagnoles. Avec intérieur cuir. Et pour ceux qui ont oublié de grandir, on a aussi les gentilles Mésanges qui s'incarnent dans les animaux et les courageux X-Men qui jouent à la belote en mangeant des chips. Oui, celles au bacon.

Fune Radi (où il manque deux o)

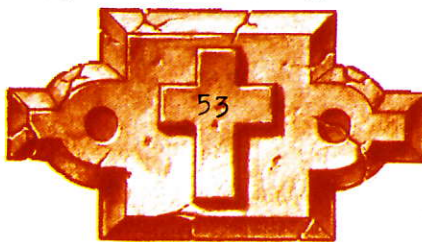
Au total, ce sont donc près de trente nouvelles sections qui sont présentées en détail, généralement avec les fiches techniques de leurs membres, matériel et pouvoirs. Si vous trouvez ça un peu léger, la maison vous recommande son Guide des Rencontres Aléatoires. Non, vraiment, y a de quoi faire. Entre la Patrouille Temporelle, les Diplomates, les Nettoyeurs et les joyeux drilles du Saint-Patrick's Irish Crew, j'en connais qui vont pas s'ennuyer. Et c'est pas tout. Car en plus de ces organisations, chaque Archange gère un certain nombre de services, de lieux insolites et de projets qui sont décrits bien comme il faut. Autant d'informations qui viennent se greffer sur le background (déjà très riche) pour ouvrir de nouvelles pistes faciles à exploiter. Détail sympathique : chaque nouveauté est assortie de paragraphes "intérêt pour le meneur", "intérêt pour le joueur" et "idées de scénarios", histoire que ce soit encore plus facile. Et pour ceux qui manqueraient encore d'inspiration, y z'ont même écrit des nouvelles d'ambiance avec plein de révélations dedans. Andromalius et Malphas tapent la discute, Don Patillo se fait enlever, Zombie Elvis se liquéfie... C'est vrai qu'elles sont sympa ces nouvelles. Inégales, certes, et peut-être un peu trop "private joke" par moment (c'est dingue tout c'qui se passe dans le XVI[e]), mais très sympa quand même.

C'est pas la fête du slip ici

En fin de compte, je regrette presque pas d'avoir lu le *Guide des Anges* (ah, ah). C'est vrai, quoi. On rigole bien, on apprend des trucs, on pense à des choses... Au moins, pendant ce temps-là, on n'est pas devant la télé (re-ah, ah). Comme j'ai l'impression d'avoir dit beaucoup de gentillesses et que j'ai une réputation à tenir, il est grand temps de passer aux coups de gueule. Et oui, y en a. Déjà, je trouve que ça manque un peu d'illustrations. Vingt dessins pour cent cinquante pages, c'est pas top. Surtout que les vingt en question sont très sympa. Ensuite, je regrette qu'on n'en apprenne pas davantage sur les relations internes et les magouilles des Archanges. On a un peu l'impression que les pontes font leur petite tambouille dans leur coin et que leurs sbires vont devoir assurer derrière. Même si ça laisse le champ libre au meneur de jeu, je pense que ça aurait dû être développé plus/mieux/différemment (au choix). Question jouabilité, aucun problème. Par contre, étant donné la tonne de nouvelles infos, on risque d'assister à des "en fait c'était les Anges de Machin qui faisaient ça" qui promettent d'être cocasses. Mais on pinaille. Le *Guide des Anges* est une véritable mine, une industrie à scénars montée sur roulettes qui n'attend plus qu'un peu de bonne volonté pour se mettre à produire. Et encore une fois, je dis pas ça uniquement pour être agréable. C'est vrai, quoi, j'étais censé être en grève aujourd'hui.

Julien Blondel

Honte sur eux : un dessinateur a été oublié dans les crédits de cette extension. Le Monsieur s'appelle Trann et il fait de zoulis dessins. Et s'ils oublient pas son nom dans le prochain supplément, il y a de grandes chances qu'il s'y recolle. Merci pour lui.





City o' Gloom



Supplément pour Deadlands en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
240 F - Dispo

Dessine-moi un Mormon...

Quoi de plus désagréable qu'un séjour dans la Vallée de la Mort ? Rien, si ce n'est éventuellement une halte dans le quartier général des Mormons. Salt Lake City n'a en effet rien d'un paradis sur Terre. Entre les fumées toxiques dégagées par les usines du Professeur Hellstromme et le zèle de la police secrète du Président Young, il y a sérieusement de quoi se demander comment plusieurs dizaines de milliers de personnes ont pu y élire domicile. Mais ne précipitons pas les choses et étudions plutôt le dernier scoop en date du Tombstone Epitaph.

Pour sa nouvelle édition, la célèbre feuille de chou du Weird West a en effet recruté l'un des meilleurs pilotes de la firme Smith & Robards. Bien qu'elle ne soit pas Mormon, Sally Manners en connaît long sur la question. Cependant, pour éviter tout problème avec ces fanatiques, elle se garde bien de juger si Joseph Smith relève du prophète, du gourou ou du charlatan. Après s'être attardée sur l'histoire, notre bonne vivante se concentre sur l'État que les Mormons se sont appropriés. En théorie, le Deseret dépend des États-Unis, mais en pratique il a obtenu son indépendance pour toute la durée de la Guerre de Sécession. Cet état de fait a permis au Président Young d'instaurer de nombreuses règles ; parmi les plus handicapantes, une dîme qui force tous les citoyens à reverser 10% de leurs revenus à l'État, l'interdiction de porter des armes et une justice expéditive qui ne s'encombre pas de détenus.



Et Salt Lake City dans tout cela ?

La capitale du Deseret est certainement la ville la plus moderne de la planète. Elle dispose non seulement d'eau courante et d'électricité, mais accueille aussi les usines des plus grands inventeurs de tous les temps, à savoir le Professeur Hellstromme, le docteur Smith et Sir Robards. Cela ne veut pas dire pour autant que ce soit le bonheur d'y habiter. À moins d'être Mormon, il y a peu de chance de survivre longtemps et encore moins de faire fortune. Les mécréants sont en effet parqués dans des quartiers insalubres où le danger est omniprésent. Cela dit, c'est aussi dans ces ghettos que l'on trouve les divertissements les plus prisés (bordels, sports ultra violents...). En outre, on y trouve de nombreux illuminés qui complotent ou testent en secret de curieuses inventions. Parmi ces derniers, le Docteur Gash à qui l'on attribue le développement de membres artificiels mêlant vapeur et métal.

Avec son cocktail de religion, de science, de tyrannie et de guerre secrète, *City o' Gloom* a tout pour devenir le lieu d'aventure préféré des Marshalls. Compte tenu du défi que Salt Lake City représente, il y a peu de chance que les joueurs résistent longtemps à l'appel.





Michaël Croitoriu

"Tout le monde tombe et se bat. Il faut toucher le sol en dernier.
C'est pas vraiment un but mais c'est tout ce que vous avez trouvé sur le chemin."
Cette phrase, traduite approximativement, ouvre les règles de *Falling*. Les règles sont lisibles et restent simples. Un joueur distribue les cartes et les autres jouent. Chaque joueur dispose d'un ou plusieurs tas de cartes dont il peut prendre la première mais ne peut jamais avoir plus d'une carte dans les mains. Les cartes sont de deux types : les cartes qui modifient la descente (rider) et les cartes qui affectent les cartes. Les dernières cartes à distribuer sont de type "le sol" et en recevoir une signifie perdre immédiatement.
Le jeu aurait mérité de meilleurs dessins et peut-être une meilleure signalétique du type de carte. Il est aussi à regretter qu'étant plus basé sur les réflexes que sur la stratégie, ce jeu puisse rapidement se transformer en débâcle. En résumé, un bon petit jeu ni prétentieux, ni prise de tête qui permet à toute la famille de jouer puisque l'anglais requis est très limité.



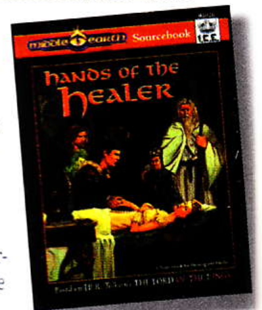
MOAH

Hands of the Healer

Supplément pour JRTM en anglais
Édité par ICE
145 F
Dispo



Ce supplément s'intéresse aux différentes façons de se soigner et nous présente une vision exhaustive de la profession de soigneur. Le maître de jeu trouvera donc de nouvelles règles de soins qui se substituent à celles du livre de base. Désormais, il existe quatre compétences de soins qui sont *physic*, *surgery*, *midwifery* et *apothecary*. Outre le descriptif, le maître trouvera les tables correspondant aux nouveaux talents (eh oui ! encore des tables), ainsi qu'un rappel concernant l'utilisation des plantes et la modification de certains sorts. La plus grande partie de l'ouvrage passe en revue les méthodes de soins de quarante-quatre cultures différentes. Pour chaque tradition, on trouve un court historique, la place des soigneurs dans la culture et les règles permettant de créer un soigneur propre à chaque peuple. Il sera désormais possible de jouer une sœur de Nienna, un soigneur sindarin, un prêtre nécromancien d'Umbar, un gardien de la nuit easterling, etc. L'ouvrage se clôt sur un herbier présentant près de trois cents plantes et poisons. Pour chaque plante, on trouve son descriptif, son usage, son prix, les mises en garde d'utilisation, ainsi que la zone où elle pousse. Ce compendium répertorie les plantes déjà décrites dans de précédents suppléments ou dans le livre de base. Ce nouveau manuel est intéressant et s'adresse d'ailleurs aussi bien au MJ qu'aux joueurs. Ces derniers trouveront des informations permettant de donner plus de relief à leur personnage préféré. Un supplément facile à lire, l'anglais ne posant pas de difficulté majeure. Un achat utile !





Olivier Collin

Law Dogs

Supplément pour Deadlands en anglais
Édité par Pinnacle Entertainment Group
145 F
Dispo



Bien que le terme de Weird West soit souvent synonyme de gros prédateurs et de ghost rock, il ne faut pas oublier non plus que c'est aussi le terrain de chasse de légendes telles que Doc Holliday, Jesse James ou encore Wyatt Earp. Aussi, après avoir décortiqué les principaux archétypes du jeu relevant du surnaturel, la gamme *Deadlands* revient à des considérations plus conventionnelles. *Law Dogs* aborde ainsi l'un des aspects les plus récurrents de l'Ouest à savoir la Loi. Pour ce faire, le Général King nous confie un dossier complet sur les principales organisations légales des États-Unis et les hors-la-loi qu'elles pourchassent, primes à l'appui. Des Texas Rangers aux Pinkerton, des Services Secrets aux Marshalls, il nous présente l'histoire, la hiérarchie et les méthodes de ces défenseurs du droit commun, ainsi que le système judiciaire qu'ils soutiennent. Pour revenir à des considérations plus ludiques, *Law Dogs* compile les traditionnels outils nécessaires à la création de personnages (nouveaux atouts, handicaps, aptitudes et archétypes), mais aussi des règles de combat révisées qui s'enrichissent à l'occasion de manœuvres, de nouvelles armes, ainsi que de règles pour les trafiquer. Pour parfaire le tout, le manuel se conclut par un topo sur les hexslingers, une profession à mi-chemin entre gunslinger et huckster, ainsi que par un scénario en huis clos assez convaincant. Avec ses justiciers impitoyables et ses crapules qui tueraient père et mère, *Law Dogs* apporte enfin une note 100% western à ce jeu qui, jusqu'ici, s'est beaucoup attardé sur le surnaturel.

Score : 6/10

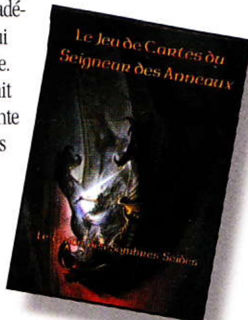
Michaël Croitoriu

Le Guide de Sombres Séides

Supplément pour Les sorciers en français
Édité par Hexagonal
120 F
Dispo



Ce livret, malheureusement en noir et blanc, vient compléter une série de guides de jeu expliquant en détail les extensions au JCC des Terres du Milieu. Il présente de manière assez académique toutes les cartes, qui sont reproduites à l'échelle. Simple et clair, il en fournit une critique assez pertinente en analysant les avantages et les défauts de chaque combinaison possible. Sans aller vraiment au fond des choses et bluffer les spécialistes de ce jeu,





The Ork Nation of Cara Fahd



Supplément en anglais pour Earthdawn
Édité par FASA
140 F environ - Dispo

C'est la guerre, chez FASA !

Guerre des corps pour *Shadowrun*, guerre des peuples, pour *Earthdawn*, guerre des nerfs pour leurs employés (euh... oubliez ça !). Mais pour ce qui concerne *Earthdawn* malheureusement, les suppléments continuent de nous préparer et de nous annoncer l'imminence du conflit, sans le traiter véritablement. Ainsi, après le *Prelude to War*, après un supplément consacré aux Trolls pirates du Cristal (*Crystal Raiders of Barsaive*), futurs protagonistes de cette guerre, voici cette fois une extension sur les Orks, ceux qui ont choisi de rebâtir leur nation ancestrale sur leur terre promise, Cara Fahd. Ce lopin de terre est, hélas, très mal situé puisque localisé en plein milieu du jeu de quilles : dans la région du sud-ouest, là où les armées théranes devront nécessairement progresser dans leur invasion programmée de Barsaive. Tout cela ne va évidemment pas favoriser la paix des ménages dans la douce Province.

Car ces Orks-là sont des teigneux !

Ils n'aiment ni l'empire, ni les autres peuples de Barsaive. Après 1100 années d'exploitation voire de soumission, à l'initiative de la fière Krathis Gron, le peuple ork a décidé de réagir. Les quatre parchemins que Krathis a fait circuler dans toute la Province en ont été les détonateurs. Par dizaines de milliers, les Orks de toute la Province se sont révoltés, émigrant vers cette région aujourd'hui couverte de jungles, puis s'attelant à la tâche gigantesque que constitue la fondation d'une Nation.

Ce supplément de 130 pages traite le sujet en profondeur, décrivant le pays avant et après le Châtiment, sa géographie, ses différents leaders, sa capitale, les différentes tribus orks qui se partagent le territoire et les dissensions qui les opposent, la vie quotidienne des citoyens, la magie spécifique du lieu et de ses habitants (principalement des sorts liés aux montures et aux animaux), ainsi que les créatures particulières qu'on y trouve. Des idées d'aventures sont également fournies.

Même si tout cela est joliment raconté et si quelques conseils sont compilés en fin de volume, on ne sent pas vraiment comment exploiter au mieux ce supplément dans sa propre campagne, sinon en créant un groupe de PJ exclusivement orks (anciens esclaves, nomades, mercenaires ou guerriers solitaires). Car les autres motivations suggérées dans le livret pour amener les PJ à Carah Fahd sont, ce n'est rien de le dire, d'une affligeante banalité ("Votre meilleur ami a été assassiné par un Ork", "Un parent à vous s'est rendu à Cara Fahd", "La région est pleine de richesses"... ah bon ?!).

En résumé, un supplément de background intéressant pour les Orks, mais pas indispensable pour les autres.

Lord Winfield, spécialiste des dermatites vertes

Score : 6/10

Star*Drive

Supplément pour Alternity en anglais
Édité par TSR

185 F

Dispo

To infinity and beyond !



Eh oui, encore un produit *Alternity* qui tombe tout cuit dans mon escarcelle. Rassurez-vous cependant, il ne s'agit pas cette fois d'un livre de règles tout juste original, mais bien d'un univers de jeu... Oui, vous avez bien lu : un *campaign setting*, de "space opera" qui plus est. Marchant sur les tracés de *Star Wars*, TSR lève enfin le rideau sur *Star*Drive*, le dernier né de la maison bleue adossée à la colline. Bon alors voilà, c'est l'histoire de deux mecs décidés à réinventer la roue, l'eau tiède et tout et tout, qui réussissent finalement par pondre un univers convaincant. Aussi, au lieu de vous faire perdre votre temps en d'inutiles palabres, Scotty, téléportation !

Changement de décor. Nous sommes au XXVIème siècle, quelque part sur les "terres" des treize nations stellaires qui composent le Concordat Galactique. Après avoir découvert le moyen de transcender la vitesse de la lumière, colonisé des milliers de mondes à travers la Voie Lactée et s'être opposée dans des guerres fratricides, l'humanité croit être revenue à la raison. Hommes et extraterrestres vivent désormais en bonne intelligence, le commerce prospère, la technologie ne cesse de repousser ses limites... La tolérance va même jusqu'à reconnaître les droits des psioniques, des clones et des mutants. En somme, nous vivons dans un monde où science et conscience ne font qu'un. Est-ce une raison pour autant de vous laisser bercer par ces beaux discours car, bien évidemment, le futur n'est pas aussi beau que l'on voudrait bien le croire. La course à l'armement, la quête du pouvoir, l'esclavage, la piraterie sans oublier la sempiternelle loi du profit pourrissent la société. À tel point qu'on se demande parfois comment la paix peut encore régner ici-bas.

Dans ce climat explosif, *Star*Drive* nous invite à découvrir la plus lointaine colonie de l'espace connu. Coupée du berceau de l'humanité pendant plus d'un siècle, la Bordure ("the Verge" en anglais... oui, je sais !) est devenue un amas de systèmes indépendants, regroupés théoriquement au sein d'une confédération. Les forces du Concordat Galactique n'ayant que récemment renoué contact avec leurs pairs, c'est un lieu idéal pour intriguer et commercer. Située à quelques années-lumière de l'inconnu, la Bordure marque aussi le point de départ de nombreux explorateurs. En bref, que demander de plus pour entamer une campagne de "space opera" ?

En réalité, le seul problème de *Star*Drive*, c'est que son public dispose déjà de toute une panoplie d'univers tous aussi géniaux les uns que les autres (*Star Wars, Empire Galactique, Fading Suns*...). Malgré la qualité indéniable de son contenu, je doute donc sérieusement de la réussite commerciale de *Star*Drive*, ce qui ne m'empêche pas pour autant de vous le recommander.

Michaël Croitoriu

Score : 7/10

ce supplément est de bonne facture et les conseils qu'il donne sont à même de fournir à de très nombreux joueurs des options de jeu et de création particulièrement intéressantes. De nombreuses pistes sont proposées pour que chacun puisse renforcer ses choix stratégiques en utilisant les cartes de cette nouvelle extension. On notera au chapitre des bonnes nouvelles que les cartes corrigées sont clairement notées. Ce guide s'efforce aussi de fournir toutes les précisions de règles nécessaires pour éviter les contradictions et les mésententes qui se produisent parfois. Quelques éléments techniques tels que des tableaux et des listes de deck complètent le tout. Sans être indispensable, ce produit permettra à tous les passionnés de *ME : TW* de consulter d'une manière simple et rapide toutes les cartes et d'en découvrir des aspects auxquels ils n'avaient peut-être pas tous pensé. À quand le guide des Balrog ? En attendant ce miracle, nous souhaitons longue vie à *ME : TW*. Avec des suppléments comme celui ci, *ME : TW* prouve qu'il joue dans la cour des grands jeux à collectionner.

Score : 6/10

Timbre Poste

Bosworth

Jeu de stratégie en anglais
Édité par Out of the Box Games
dispo



À gauche, un garçon qui mâche du chewing-gum, à droite, un garçon qui mâche du Fluogum. À première vue, c'est la même chose, mais ce n'est pas la même chose. En clair : le fluor, c'est bon pour les dents. Et comme *Bosworth* est un peu le Fluogum du jeu d'échecs, c'est forcément bon pour le cerveau. À la différence de l'excellent Tempête sur l'Échiquier, qui pimentait les parties conventionnelles par une série d'événements, *Bosworth* apporte de véritables innovations sur le plan stratégique. Les pièces conservent leur mode de déplacement et le but est toujours de capturer le roi adverse, mais on peut désormais jouer jusqu'à quatre.
Le plateau de jeu comprend un champ de bataille de seize cases, où l'on déplace les cartes-pièces, et quatre camps d'où partent les pièces des joueurs. Car contrairement aux échecs, on ne commence pas la partie avec toutes ses pièces devant soi, mais avec seulement quatre pions. Les autres cartes forment une pioche dont le joueur se sert pour se constituer une main de quatre cartes. À son tour, le joueur déplace une pièce, comble l'espace libéré par une des cartes de sa main, puis complète sa main en piochant. Un surprenant mélange de hasard et de stratégie qui a le mérite d'être jouable dès l'ouverture de la boîte (d'où le nom de l'éditeur) et d'offrir des parties pleines de rebondissements. Le seul défaut que j'ai pu constater est la relative longueur des parties, surtout lorsqu'on joue à quatre. Pour gagner, il faut en effet flinguer les rois que les autres joueurs attendent soit de poser, soit tout simplement de piocher... Sinon, c'est vraiment du tout bon.

Score : 8/10

Julien Blondel

NOBLE ARMADA

Jeu de plateau avec miniatures, en anglais
Édité par Holistic Design Inc.
Écrit par Ken Lightner et Chris Wiese
Une boîte contenant un livret (50 pages), 32 vaisseaux en plastique, pions, cartes, dés, feuilles d'état et cartes d'abordage
Entre 300 et 400 F Dispo



Après le jeu vidéo Emperor of the Fading Suns, voici le jeu de plateau qui vous permettra de simuler batailles spatiales et abordages dans l'univers de Fading Suns.

Le matériel

Outre le livret de règles, vous trouverez une trentaine de figurines en plastique dans cette boîte. Elles sont finement taillées et leur teinte gris métallisé les rend particulièrement agréables à utiliser, et ce, même si vous n'avez pas eu le temps de les peindre. Ces figurines sont accompagnées de quatre cartes fragiles et laides (ambiance photocopie en noir et blanc), de deux cartes représentant des intérieurs de vaisseaux, de trente fiches de vaisseau (qu'il vous faudra photocopier), d'une planche de pions et d'un livret d'introduction au jeu de rôles Fading Suns. À l'exception des cartes, c'est donc du matériel de qualité qui nous est fourni pour un prix malgré tout relativement élevé.

La mécanique

Une séquence de jeu est décomposée en trois unités de temps : le tour, divisé en quatre phases, elles-mêmes décomposées en huit segments. Après avoir déterminé l'initiative, chaque joueur va s'occuper du mouvement de ses vaisseaux. De nombreux facteurs sont ici pris en compte : l'accélération, l'inertie de l'engin dans le vide, l'attraction planétaire... Dès cette première approche des mécanismes du jeu, on ne peut s'empêcher de penser aux utilisations tactiques que l'on peut en tirer. Il vous sera ainsi possible de laisser dériver votre appareil, tout en le réorientant, pour fuir ou faire face à une menace. L'espace et le vide offrent des opportunités qui sauront séduire les amateurs de combats aériens classiques.

Il vous sera ensuite possible de tenter d'éperonner vos adversaires (selon le type de vaisseaux en présence) ou, bien évidemment, d'ouvrir le feu sur lui. Enfin, vous aurez la possibilité d'utiliser vos grappins magnétiques et vos escouades d'assaut pour passer à l'abordage.

À l'abordage !

La technologie est le plus précieux des biens dans l'univers de Fading Suns, et de nombreuses batailles sont livrées dans le seul but de capturer des vaisseaux adverses. Cette attitude influe grandement sur les techniques de combat utilisées. Pour cette raison, l'abordage est une phase quasiment obligatoire du combat spatial.

À cette fin, deux options vous sont proposées. Vous aurez la possibilité d'utiliser des grappins magnétiques pour raccorder les vaisseaux ou vous aurez la possibilité d'utiliser des unités d'élite de type "marauders". Ces soldats sont en effet équipés de combinaisons et de propulseurs leur permettant de s'attaquer directement à un vaisseau passant à proximité du leur.

Lorsque l'accrochage est réussi, un "jeu dans le jeu" se déroule en marge du combat de vaisseaux. Les assaillants vont alors tenter de prendre le contrôle du pont de commandement du vaisseau envahi. Un très sommaire système de combat à l'intérieur des navires permet alors de gérer la bataille.

Cadeau bonus

Comme si tout cela ne suffisait pas, les auteurs nous livrent en plus un système permettant de concevoir ses propres vaisseaux. Enfin, six scénarios permettent de découvrir les possibilités de ce jeu.



Il est aussi très intéressant de noter qu'on trouve en marge des règles de nombreuses descriptions de vaisseaux, leur équipage et la vie à bord en général.

Tous ces encadrés sont plaisants à lire et particulièrement intéressants pour des personnes connaissant aussi le jeu de rôles.

Un monde merveilleux

Malheureusement, ce jeu est loin d'être parfait. Le système de combat et les règles gérant l'abordage ont beau être simplistes tout cela fonctionne parfaitement. Non, le véritable défaut du jeu réside dans le fait qu'il ne prend en compte que deux dimensions. N'espérez pas faire des plongées vertigineuses pour finir par revenir sous vos adversaires : l'espace de Noble Armada est aussi plat que votre table. À croire que les auteurs se sont contenté de nous refourguer un système créé pour gérer des affrontements entre navires du XVIe siècle. On change l'histoire, on ajoute quelques règles et le tour est joué. Effectivement, cette simplification rend le système facilement abordable à des joueurs réfractaires aux wargames, mais n'auraient-ils alors pas pu se contenter de nous livrer un jeu entre véhicules de combat terrestre ? Wargamers passez votre chemin, ce jeu n'est définitivement pas pour vous.

Pour finir

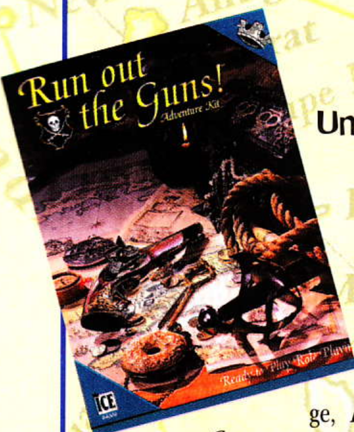
Malgré cet énorme défaut, Noble Armada est un jeu qui sait parfaitement trouver sa place. Il est l'accessoire idéal des rôlistes désirant simuler rapidement et simplement des combats spatiaux. Ce système se prête à tous les jeux, que se soit Star Wars, Alternity ou, bien évidemment, Fading Suns. La simplicité et la clarté des règles en font le parfait accessoire à un meneur de jeu de rôles futuriste.

Geof.



RUN OUT THE GUNS !





Jeu de rôles d'initiation en anglais
Édité par ICE
Une boîte, neuf livrets (32, 32, 32, 32, 16, 16, 32, 32 et 4 pages), six cartes 230 F environ - Dispo

Hissez la voile !

Préparez-vous à un grand voyage, *Run out the Guns* se propose de vous mener dans les mers des Caraïbes en compagnie des pires flibustiers que la Terre ait portés. Ce nouveau jeu de chez ICE est censé être le parfait moyen pour des gens ne connaissant rien au JdR de découvrir ce monde merveilleux. Et j'avoue que, personnellement, peu de thèmes me semblent plus propices à l'aventure et aux rebondissements que la piraterie et l'univers des films de cape et d'épée.

Gare aux récifs

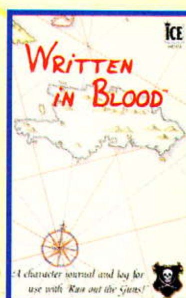
Malheureusement, initier des nouveaux joueurs avec un système tel que celui de Rolemaster (même s'il est simplifié) me paraît une gageure. Je ne suis pas persuadé qu'un livret composé uniquement de tables de combat soit facilement abordable par des néophytes. Il suffit de jeter un rapide coup d'œil sur le "quick start kit" : en guise de mise en jambe rapide, on vous conseille d'aller lire un petit peu du livre de combat, puis un peu du livre sur les vaisseaux, ainsi qu'une partie du livret du meneur. En bref, si vous voulez débuter rapidement, arrangez-vous pour avoir le temps de lire l'intégralité du contenu de la boîte !



Le coffre au trésor

Cependant, force est de constater que la quantité est au rendez-vous. Une profusion de livrets vous guident dans les univers merveilleux du JdR et de la piraterie. Toutes les notions de base y sont bien expliquées. Après le traditionnel laïus sur les rôles respectifs du meneur et des joueurs, un livret guidera le meneur dans la création de ses futurs scénarios. Les conseils donnés sont excellents et devraient être présents dans tous les jeux : les auteurs expliquent en effet la manière de rendre des PNJs intéressants, les techniques pour relancer une aventure qui s'essouffle... Ce livret se révèle utile, même pour des joueurs confirmés : il est l'utile béquille du meneur de jeu en proie à l'angoisse de la page blanche quelques heures avant l'arrivée de ses joueurs. Enfin, une brève description des hauts lieux de la piraterie vient clore l'ensemble.

Les joueurs, de leur côté, ne sont pas en reste et de nombreux personnages prêts-à-jouer sont mis à leur disposition. Leurs histoires personnelles sont intéressantes et bien écrites, et un court scénario d'introduction permet de se familiariser rapidement avec ces personnages.



Un court scénario d'introduction ?

Effectivement, et c'est là l'énorme faiblesse du jeu, le seul scénario disponible dans la boîte est une courte aventure de quatre pages. Il est plutôt sympathique mais définitivement trop léger (voire anorexique). Ce qui ne serait pas spécialement gênant pour n'importe quel autre jeu mais ce qui dans le cas d'un jeu prévu pour l'initiation est la pire des hontes. Un scénario de quatre pages, des tables et des règles récupérées de Rolemaster, on change la présentation et le tour est joué. Souriez, vous venez de perdre 200 balles !

Sauvez les meubles

Enfin tout n'est pas à jeter dans cette grosse boîte : un intéressant descriptif des navires de l'époque et un système de combat et de déplacement maritime qui tient la route pourraient presque suffire à racheter l'ensemble. De nombreuses idées de scénarios n'attendent que votre imagination pour jaillir au fil des pages. Et puis je ne peux pas dire trop de mal d'auteurs américains qui citent "Cyrano" et "Tous les matins du monde" comme sources d'inspiration.

Le thème traité est plus que porteur, et les auteurs vous donnent le meilleur des conseils pour créer vos campagnes : allez à la bibliothèque ! Malheureusement, perdu au sein d'une telle pauvreté scénaristique, ce conseil ressemble surtout à un constat d'échec.

Un jeu d'initiation pour initiés

Run out the Guns est, en définitive un très bon jeu pour des joueurs déjà aguerris, des gens ayant l'habitude d'improviser, de créer leurs propres aventures... Pour eux, il fournit une base solide à un univers d'intrigue et de violence. Ouvrir cette boîte, c'est plonger dans un univers fantastique et trop peu exploité. Malheureusement, l'idée directrice de ce jeu était d'en faire une porte d'accès vers le monde du JdR. Il apparaît que c'est un échec cuisant dans ce domaine. Les auteurs semblent n'avoir pas compris ce qui fait la base d'un jeu de rôles, l'histoire. Les règles doivent en être le support, l'ossature. Bien évidemment des joueurs expérimentés sauront tirer le meilleur parti des règles et de l'univers de ce jeu, mais comment demander un tel effort à des débutants ?

Ce jeu m'a donné envie de jouer au XVIIe siècle, il m'a donné envie de revoir "Pirates", de relire Dumas, de jouer à *Capitaine Vaudou*. Mais je n'ai malheureusement pas l'intention d'y jouer tel quel ; demi-échec, demi-réussite à vous de choisir.

Geof.



The Road to Hell et Heart o' Darkness

Scénarios pour Deadlands en anglais
Édités par Pinnacle Entertainment Group
70 F chacun
Dispo





Après avoir touché le fond avec *Under a Harrowed Moon*, l'exécrable crossover *Werewolf Wild West /Deadlands*, Pinnacle Entertainment tente de remonter dans notre estime avec une nouvelle saga baptisée Devils Tower. Cette trilogie qui nous transporte à travers une bonne partie du Weird West est censée bouleverser l'univers de *Deadlands*. Elle doit en effet se conclure par la révélation du "Grand Secret".

The Road to Hell
Suite à un assaut surprise mené dans une des nombreuses usines du Professeur Darius Hellstromme, les PJ sont engagés par le plus grand savant de la planète pour retrouver un diamant noir d'une taille exceptionnelle auquel on prête toutes sortes de pouvoirs. À la poursuite d'un gang sans scrupules, ils écumeront les quartiers les plus mal famés de Salt Lake City et seront confrontés, entre autres, à la police secrète du Frère Young, à un colosse artificiellement modifié par le Docteur Gash ainsi qu'à de dangereuses inventions.

Score : 5/10

Heart o' Darkness
Le diamant leur ayant échappé, les PJ sont contraints de rejoindre la Cité des Anges Perdus. Une fois sur place, ils constatent que le commanditaire du vol a malheureusement disparu. Ne désespérant pas pour autant, ils mènent une nouvelle enquête qui pourrait éventuellement les pousser à visiter la Prison de Rock Island où le Révérend Ezekiah Grimme prépare tranquillement la messe du dimanche.
Même si The Road to Hell reste un scénario très moyen, Heart o' Darkness vaut le détour. Ce second épisode n'est pas seulement l'occasion pour vos joueurs de découvrir le vrai visage de Grimme, c'est aussi celle d'entrer dans la légende.

Michaël Croitoriu

Night of a Thousand Screams

Scénario en anglais pour Legend of the Five Rings
Édité par AEG
Écrit par Ree Soesbee, John Zinser et Cris Domaus
Un livret de 48 pages
80 F environ
Dispo



Première partie d'une série d'aventures situées dans la cité de Ryoko Owari (supplément City of Lies critiqué dans Backstab n° 10), *Night of a Thousand Screams* peut se jouer indépendamment (la boîte City of Lies n'étant pas indispensable) ou dans le cadre d'une future campagne en développement.

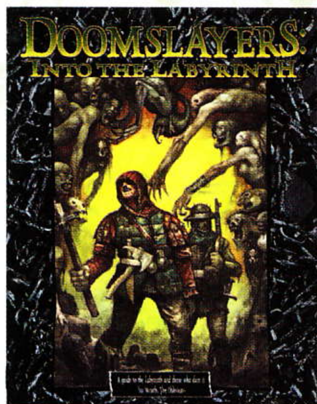
Doomslayer : Into the Labyrinth



Supplément pour Wraith : The Oblivion en anglais
Édité par White Wolf 120 F environ Dispo

Un bon mort vivant est un mort vivant mort...

Une autre façon de jouer
Cet important module de cent soixante-dix pages vous propose d'incarner des Wraiths chasseurs de spectres dans le monde souterrain et ténébreux qu'on appelle communément le Labyrinth. En ces lieux se trouve le pire, chaque être ayant comme unique espoir la destruction de l'univers. C'est le stade ultime avant l'Oblivion, le Néant.



Mieux vaut un petit harpon qu'un gros poisson...

Pour devenir un chasseur, il y a beaucoup à apprendre car cette activité, n'est pas une sinécure. Tout est ici expliqué en détail et assorti d'exemples macabres bien sentis. Imaginez-vous un trip "Predator" à la sauce "Poltergeist". La première partie décrit en détail les doomslayer, leur mentalité, leur mode de pensée, leur motivation. Toutes les règles nécessaires à l'incarnation de ce type de perso sont fournies. Rien n'est laissé au hasard. La sauce White Wolf est encore une fois déclinée avec son corollaire invariable de nouveaux pouvoirs, talents et capacités. Mais pour une fois ce n'est pas sans intérêt : en effet, l'ambiance est tellement dark que l'on s'y laisse prendre. L'ambiance morbide et glauque à souhait réussit parfaitement à s'imposer, à vous en donner la chair de poule. Tout, du texte comme des illustrations, contribue à créer un sentiment d'angoisse et de malaise. Peu de jeux en sont capables à ce point.



Les voisins ne sont pas toujours sympa

La seconde partie décrit les spectres. Ce sont les habitants du Labyrinth, qui sont encore plus décalés que les Wraith les plus malades. Les spectres sombrent dans la folie furieuse et le vice absolu. Vous trouverez ici tout ce qu'il faut pour les intégrer dans votre chronique. De quoi aussi avoir de nombreuses idées d'intrigue tant la guerre interne qu'ils se livrent est sombre et violente. Sans merci pour personne, elle est d'autant plus terrible que les protagonistes ne veulent pas gagner et n'ont absolument plus rien à perdre. On découvre aussi les tactiques utilisées par les Doomslayer pour piéger tel ou tel Type de Spectre et quelles sont les armes les plus efficaces à même de les combattre. La panoplie du parfait petit tueur en quelque sorte.

J'ai paumé le fil d'Ariane

Enfin, les auteurs s'attachent à ce qu'il y a sûrement de plus complexe, la description détaillée du Labyrinth. Nous avons tous vaguement enfoui en nous une peur ancestrale du noir, du confinement et des bruits qui font CHUIK CHUIK dans notre dos. Ils savent la raviver en nous. En procédant par petites touches, en fournissant des exemples classiques puis en donnant des variantes, ils font du Labyrinth une véritable toile de fond protéiforme et terrifiante où toutes les angoisses prennent corps et peuvent devenir réalité.
Ce supplément est à déconseiller aux âmes sensibles et à tous ceux qui cherchent dans le jeu de rôles un peu de calme et de détente.

Pit Bull

Score : 7/10



Le livre de Hucksters

Supplément pour Deadlands en français
Édité par Multisim 155 F Dispo



Abracadabra, le scénario il est plus là !

Garcimore avec un flingue

Les traductions pour *Deadlands* se suivent mais ne se ressemblent pas. Pour preuve, *le Livre des Hucksters*. Personnages originaux de l'Ouest Étrange, ces magiciens doivent cacher leur don, le plus souvent en maniant un jeu de poker. Traqués et craints à la fois, ils finissent souvent leur carrière pendus, lynchés ou une balle entre les deux yeux. La Pinkerton les recherche et les Texas Rangers leur donnent le choix entre la mort ou l'engagement. D'un autre côté, ils peuvent s'avérer extrêmement puissants, pour peu qu'ils ne se fassent pas bluffer par un esprit malin. Bref, une vie de tout repos.

"Décontrachté !"

Rien de plus simple que de lancer un sort : selon le résultat des dés, le joueur tire un certain nombre de cartes. Les figures de poker qu'il obtient alors indiquent l'intensité de l'effet obtenu. Avec une paire, les conséquences sont mineures. Une quinte flush déplace quasiment des montagnes. Mais attention aux jokers et aux contrecoups. Ce supplément nous propose donc des précisions et des ajouts pour qui voudrait incarner un Huckster. Nouveaux sorts, historique de la profession, archétypes et grands secrets, tout y est (ou presque). La magie devient vraiment intéressante avec l'apparition des tours de passe-passe. Plus besoin de figure, il suffit de piocher une carte rouge pour réussir.

Un petit tour

Comme pour les autres ouvrages de ce type, le livre est divisé en trois parties dont la dernière est réservée au Marshall. Il aura de quoi enrichir cet univers et rendre la vie difficile à ceux qui ne cacheraient pas assez leur jeu. Les ennemis des Hucksters sont nombreux, vindicatifs et surprenants. Malgré quelques erreurs de maquette et des fautes d'orthographe, la lecture reste rapide et plaisante. Le style familier du narrateur rend bien l'ambiance. Jusque-là, que du bon.

Fausse donne et renonce !

Le problème, car il y en a un, c'est qu'à la dernière page, il manque quelque chose. Sur la quatrième de couverture, comme au début du livret, on nous promet un scénario ôpour voir si le Gang est vraiment au top". Bien, bonne idée. Mais il est où le scénario ? Dans la version américaine, il s'appelait "Abracadabra" et constituait le chapitre huit. Ici... rien. Si : l'illustration de début du fameux scénario et le sous-titre "To be continued". Serions-nous en présence d'un ultime tour de passe-passe de nos Hucksters préférés ? De fait, cette disparition me navre car ce supplément aurait pu être excellent. Dommage pour celui-là. Espérons que les suivants n'auront pas à souffrir de tels oublis.

La Hyène

Score : 4/10
6/10 s'il y avait eu le scénario



Ce scénario est construit de manière à être joué en temps limité, tous les événements se déroulant durant la nuit du festival des morts. Lors de cette grande fête, visant à honorer les ancêtres, les personnages vont être confrontés à la plus noire des magies et au plus abject des adversaires. Pressés par le temps, confrontés à des adversaires nombreux et puissants, ils devront savoir faire preuve de ruse et d'intelligence. Parfaitement conçu pour être utilisé par un meneur débutant (de nombreux conseils émaillent le texte principal), la violence de ce scénario en fait un exercice périlleux pour les aventuriers. Cette aventure est intéressante mais mortelle... peut-être même un peu trop. Mais il s'agit bien du seul reproche que je puisse lui faire. L'intrigue est de qualité, mais surtout cette aventure est une merveille de rythme. Elle est l'exemple parfait de ce qu'il faut faire pour tenir un groupe en haleine. De plus, l'ambiance surnaturelle entourant la fête des morts est propice à de nombreuses descriptions magiques et envoûtantes. Vos aventuriers en sortiront riches de nouvelles connaissances et de nouveaux alliés, le monde autour d'eux aura acquis plus de consistance, et c'est cela la plus grande qualité de cette aventure.

Score : 7/10

Bayushi Geoffrey

People's Knights

Supplément pour Providence en anglais
Édité par XID Créative
99 F
Dispo





Et de quatre suppléments pour *Providence* ! *People's Knights* porte plutôt bien son nom : en soixante pages, il dépeint les hommes au grand cœur qui, tels des "Robins des bois" med-fan, sauvent sans relâche la veuve et l'orphelin. Décidément, *Providence* se veut un jeu pour héros ! La milice est-elle si incompétente ? *Recognizers* proposait d'incarner des chasseurs de primes, là il s'agit d'incarner... On apprend au fil des pages que les People's Knights existent de longue date, qu'ils sont dotés de pouvoirs, qu'ils ont une identité secrète, parfois un costume de justicier, et qu'ils travaillent seuls ou en groupes. Bien sûr, ils sont tous gentils mais la police ne les apprécie pas. Bref, je lâche le morceau : ce sont des super-héros, des vrais, avec des surnoms débiles (comme Razor, Vanguard ou Arachnae). Suivent les descriptions de cinq groupes de justiciers, et de vingt super-héros. Ces descriptifs sont comme ceux des suppléments précédents : peu recherchés et un max "fleur bleue". Jusqu'à présent, les auteurs de *Providence* louchaient sur le look super-héros pour donner un parfum jeune et moderne à leur jeu. Là, ils ont carrément mis les pieds dedans ! Voilà qui va transformer l'univers en comics, malmenant les quelques bonnes idées qu'on y trouvait. Remarquez, personne n'avait osé aller aussi loin dans la fusion super-héros-med-fan. C'est une performance courageuse qui, à elle seule, vaut le coup d'œil. Voilà un supplément que je ne vous recommande pas et que, personnellement, je n'utiliserai pas pour *Providence*.

7.7 Score : 3/10

THE WAY OF THE CRANE

THE WAY OF THE CRAB



Supplément en anglais
pour Legend of the Five Rings
Édité par AEG
Écrit par Ree Soesbee
Un livret de 125 pages
120 F environ - Dispo



Supplément en anglais
pour Legend of the Five Rings
Édité par AEG
Écrit par Rob Vaux
Un livret de 120 pages
120 F environ - Dispo



Ces deux nouveaux suppléments pour la gamme de Legend of the Five Rings témoignent une fois de plus de la qualité du monde créé par les auteurs de chez AEG. Chaque livre de clan nous permet d'explorer de nouveaux aspects du jeu, et ces deux suppléments ne dérogent pas à la règle.

Honneur et perfection : la Voie du Héron

(NdA : La traduction normale de crane est "grue". Cependant, par souci d'éviter toute plaisanterie déplacée durant une partie, je traduirai désormais crane par "héron", suivant en cela la sage décision des rédacteurs du fanzine Asylum.)

Le clan du Héron représente la perfection de l'idéal samouraï. Les bushis de ce clan sont, en cela, une caricature des plus grands samouraïs de l'histoire japonaise. Leur comportement est régi par trois codes de conduite particulièrement exigeants : le bushido (la voie du guerrier), la voie de l'honneur et la voie du sabre.

Si chaque samouraï de l'Empire d'émeraude est censé respecter ces trois voies, aucun clan ne pouvait en définir les bases mieux que celui du Héron.

Le bushido

L'histoire et le comportement des membres de la valeureuse famille Daidoji sont la plus parfaite illustration de cette voie. Courage, abnégation, dévouement à son seigneur sont les mots d'ordre des adeptes du bushido. Ces règles très strictes régissent le comportement du guerrier dans ses relations avec son seigneur comme dans sa vie de tous les jours.

La voie de l'honneur

Si un mot paraît indissociable du clan du Héron, c'est bien celui d'honneur. Cette voie est celle de l'excellence et du raffinement : elle recouvre la connaissance des règles du comportement très strictes de la société féodale japonaise, mais elle concerne aussi l'individu à un niveau bien plus personnel. Les aventures mettant en conflit l'honneur personnel et l'honneur familial sont à la base de nombreuses sagas japonaises et, à la lecture de Way of the Crane, il devient évident que cela peut être l'un des plus intéressants éléments du jeu.

La voie du sabre

Parfaitement définie par le plus grand escrimeur japonais Miyamoto Musashi dans son ouvrage "Le traité des cinq roues", cette voie est celle de la perfection. Et sur ce point aucune famille ne saurait égaler les Kakita. Perfection du geste et de l'esprit, ils forment les plus grands artisans de l'Empire, mais ils en sont aussi les plus parfaits duellistes et les plus magnifiques artistes.

La voie de la technique

En marge de la description essentielle de ces trois philosophies de vie, ce supplément nous offre tout ce que l'on peut attendre d'un livret de clan : nouvelles compétences, exemples de personnages, historique détaillé du clan... Un énorme regret cependant : à la lecture de cet ouvrage je n'ai pu m'empêcher de me dire que ce clan était TROP parfait (ses membres sont beaux, raffinés, intelligents, honorables, forts...). Cela en devient fatiguant à la longue, et on se prend à regretter l'absence d'un bon gros cadavre dans le placard, d'un secret bien honteux et inavouable...

Force et courage : la voie du Crabe

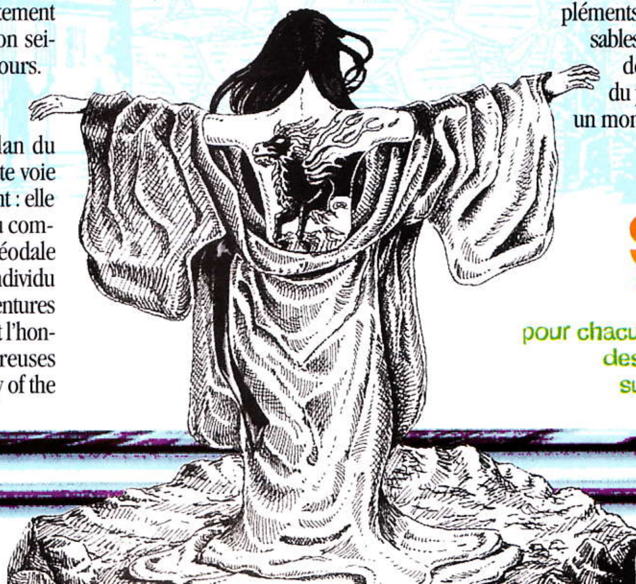
Ce n'est pas sans une certaine appréhension que je me suis mis à lire Way of the Crab. Je l'avoue je m'attendais au pire en ouvrant cette extension sur les "bourrins de service". Or, force est de constater que les auteurs de ce supplément m'ont bien calmé : ils ont en effet réussi le tour de force de faire de ce livret de clan l'un des plus intéressants paru à ce jour. Cet ouvrage est une ode à la gloire des plus farouches défenseurs de l'Empire. Voué à être le rempart contre les forces des Shadowlands, le clan du Crabe est l'emblème de la dévotion. Les membres de ce clan ont une responsabilité que nul autre ne connaît.

Toute l'intelligence de ce supplément est d'avoir réussi à dévoiler toute la finesse qui se cache au cœur de ce clan. Cet ouvrage apprend une règle essentielle de la société nippone : il faut savoir se méfier des apparences. Ainsi, un diplomate du Crabe malpoli et à peine dégrossi peut-il, en fait, cacher un esprit des plus fins...

Histoire, histoires

Tout comme Way of the Crane , Way of the Crab nous fait découvrir le passé historique et légendaire de l'Empire et de ses plus grands héros. La lecture de ces courtes nouvelles m'a immédiatement poussé à donner des rôles majeurs à mes joueurs : j'ai eu envie l'espace de quelques aventures de leur faire jouer ces grands personnages de l'univers de L5R. Et c'est bien là la plus grande force de ces suppléments : ils m'ont donné envie de revenir aux bases de ce qui m'a poussé à faire du JdR, à savoir raconter des histoires. Ces deux suppléments ne sont pas utiles, ils sont indispensables. Car, non seulement, ils vous donnent des informations vitales sur l'univers du jeu, mais surtout, ils sont une clé vers un monde de légendes.

Bayushi Geoffrey





pour chacun des deux suppléments





Oh, les nains !

Jeu de plateau en français
Édité par Asmodée Éditions

144 F

Dispo



Mais où sont passés les tuyaux ? (merci Sacha)

C'est la nuit dans une banlieue sinistre, à quelques stations de métro de Paris. Tout semble calme et c'est tout juste si on entend le bruit pourtant si caractéristique d'une 103 kittée. Tout à coup, les nains de jardin en plastique s'animent et se dirigent vers la barrière blanche qui les sépare de l'Autre jardin, celui où vivent leurs adversaires, les nains de l'Autre côté. Un tuyau est rapidement déroulé et servira de matériel au match de ce soir. Arc-boutés sur leur bout du tuyau, les nains commencent à tirer dessus comme des malades, espérant entraîner Ceux d'en face contre la barrière blanche qui sépare les deux jardinets.

Et moi ? Je fais quoi ?

Toi, mon pote, tu aides un groupe de nains à remporter la manche et, pourquoi pas, la partie. *Oh, les nains !* se présente sous la forme d'un jeu de cartes pas à collectionner mais contient bien plus que cela (la boîte est étonnement plus grande d'ailleurs) : des pions de forme conique qui sont censés représenter des nains de quatre couleurs différentes, un plateau coulissant, des règles (quatre pages tout en couleur) et cinquante-cinq cartes. Ce qui fait de tout ça un bon petit jeu de plateau et pas seulement un jeu de cartes. La partie se déroule en deux manches gagnantes et est souvent très rapide (dix minutes au grand maximum). Cela permet de jouer lorsqu'on n'a pas le temps de faire quoi que ce soit d'autre, ou en enchaînant partie sur partie lors d'un championnat improvisé avec plusieurs copains.



Technique et coup de bol

Le jeu fonctionne de façon très simple. Chaque joueur commence avec une équipe de UN nain (très peu pour une équipe) et cinq cartes en main.



À chaque tour, chaque joueur joue une carte et en résout les effets. Lorsque les cinq cartes sont jouées, on en tire cinq nouvelles. Les cartes sont de trois types.

Les cartes qui permettent de rajouter un nain désorganisent l'équipe et vous font perdre deux cases (votre équipe perd du terrain et glisse de deux cases vers la barrière). Les cartes "écureuils" permettent de tirer le tuyau vers vous sans aucun effort de votre part (des écureuils mercenaires se rangent temporairement de votre côté : c'est lâche).

Toutes les autres cartes permettent de tirer sur le tuyau... Mais gare à l'équipe dont les nains seraient en perte de vitesse... Vous voulez un exemple ? Imaginez que vous possédiez deux nains rouges et que votre adversaire possède un nain vert et un nain jaune. Si vous jouez la carte "Les nains rouges valent 0 et les nains verts 2", vous vous retrouvez à la rue et pratiquement en train de buter sur la barrière (de votre côté, la puissance de l'équipe est égale à 0 et dans l'autre camp, c'est pratiquement Broadway avec un nain jaune en pleine possession de ses moyens - valeur 1 - et un nain rouge gavé à l'EPO - valeur 2), après avoir perdu pas moins de trois cases (le nombre de cases perdues est égal à la différence de puissance entre les deux équipes).



Mais alors où est la tactique dans tout cela ? C'est bien simple : au lieu de jouer une carte, vous pouvez défausser tout ou partie de vos cartes en perdant une simple case... Et c'est cette partie des règles qui doit être analysée avec soin : puis-je tirer des cartes meilleures que celles que j'ai en main ? Est-il plus malin de perdre tout de suite pour commencer la prochaine manche avec une main pleine de zoulies cartes alors que votre adversaire n'en a plus ? Car, et c'est encore plus amusant de cette façon, vous gardez vos cartes d'une manche à l'autre. *Oh, les nains !* est un jeu où, c'est tellement rare, il est quelquefois plus intéressant de jouer une carte qui vous fait perdre une manche pour mieux gagner la partie.

Des conseils ?

Achetez *Oh, les nains !* Non seulement pour vous, mais aussi pour tout le reste de la famille. Derrière un look délirant, les plus grands trouveront un jeu de plateau très malin et les plus jeunes pourront s'entraîner au calcul mental (qui a dit : les grands aussi ?). *Oh, les nains !* est vraiment une bonne surprise et c'est avec impatience que j'attends les prochains jeux de la même gamme, que ce soit Al Capone, Guillotine ou Sombrero. Enfin des jeux de plateau qui réconcilient le public jeu de rôles et les autres membres de leur famille, à petit prix et avec des règles du jeu qui sont loin de la prise de tête.

Lord Winfield, spécialiste des chapeaux pointus

Score : 9/10

Return Of The Stormrider

Supplément en anglais pour Ars Magica
Édité par Atlas Games
Dispo
119 F



En 1989, White Wolf éditait *The Stormrider* (traduit sous le titre *Le Maître des Nuées* par Descartes en 1993), un scénario d'initiation à *Ars Magica* 2ème édition. Aujourd'hui, c'est Atlas Games qui nous sort une suite appelée *Return of the Stormrider* pour la 4ème édition cette fois.

Si les auteurs sont différents, le principe est le même : il s'agit d'une aventure prête-à-jouer avec des personnages prétirés et un livret central récapitulant les points de règles et le background à connaître pour jouer cette aventure. L'idée est que le maître de jeu doit pouvoir animer cette partie uniquement avec ce supplément, sans même avoir à se référer au livre de base. Bien qu'assez court en temps de jeu, le scénario atteint les soixante pages tellement l'intrigue est décortiquée. Des descriptions prêtes-à-lire aux joueurs et l'explication de tous les jets de dés aideront volontiers le MJ débutant et donneront des pistes d'ambiance à ceux qui ont déjà un peu de bouteille. Le schéma de base du scénario, se déroulant dans la région de l'alliance de la Crête des Brumes, est très semblable à celui de *The Stormrider*, l'originalité en moins.

Score : 5/10

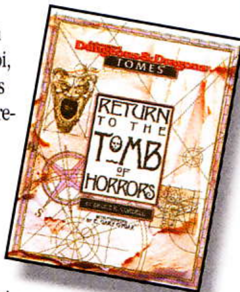
En résumé, on conseillera ce scénario aux maîtres de jeu désirant tester *Ars Magica* avant de l'acheter ou à ceux qui le possèdent déjà mais qui ont quelques problèmes à le mettre en place. Idéal pour des joueurs souhaitant faire leurs premiers pas dans le jeu de rôles, il devient obsolète pour des vétérans qui s'ennuieront beaucoup. Finalement, *Return of the Stormrider* ne satisfera qu'une partie très restreinte de la population rôliste.

David BENOIT

Return to the Tomb of Horrors

Scénario pour AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
130 F
Dispo





Tiens et si on jouait à un petit jeu ? C'est vrai quoi, c'est pas les vacances tous les jours ! Quel est le nom du premier module publié pour *AD&D* ? La réponse est bien évidemment *Tomb of Horrors*, vous savez, ce scénario où même Power Marcel y a laissé sa peau.
Pourquoi donc ce maudit scribouillard se permet-il de vous rappeler cette cuisante défaite ? Tout simplement parce que le retour de la revanche d'Acererak vient tout juste de sortir. Et mince, où ai-je encore rangé ce maudit classeur Gros Bill ? Ah, ça y

SUITE PAGE 46



THE STARS OF TIMORRAN — BATTLEMIST

Jeu de plateau en anglais
Édité par Fantasy Flight Games
280 F
Dispo



Les bons, les brutes et les truands

Battlemist se présente d'emblée comme un jeu de plateau décrivant la lutte de six peuples d'heroic fantasy pour la domination de leur univers. Pour cela, ils devront contrôler cinq pierres magiques, en les découvrant à l'aide de héros, en les piquant à leur adversaire ou en les achetant. Chaque peuple dispose de ressources (sur les cases qu'il contrôle), de troupes et de héros pour faire le sale boulot. Après une mise en place un peu laborieuse (tri des pions oblige...), la partie peut commencer.

Le jeu des p'tites pierres bleues



Le but du jeu étant la récupération de pierres bleues magiques, on se dit que l'aventure se présente bien et que le souffle épique des conquêtes va tout de suite nous prendre de court. Mais il n'en est rien. *Battlemist* est un bon gros jeu de gestion de ressources, mâtiné de bastons quand vos frontières sont trop étroites. Ladite gestion se fait par l'échange, la récolte et la dépense d'acier, de nourriture et de bois. Les échanges sont fréquents, confus (les pions sont trop petits) et le nombre de pions fournis est proprement insuffisant pour quatre joueurs (et le jeu est censé se jouer à six !). Rapidement, lors des parties test, nous avons pris un très basique papier associé à un encore plus basique crayon pour régler tout ça. Mais à partir de ce moment-là, on a l'impression de faire les courses à l'épicerie du coin. En ce qui concerne les combats, la puissance des archers et de la cavalerie est évidente (mais ces troupes sont plus chères que l'infanterie), bien que tout cela reste tout de même une affaire de dés (rassurez-vous, le camp qui possède le plus de troupes a tout de même un avantage certain).

Avec cinq bons points, on a une image

Les bons points de ce jeu sont nombreux : les cinq peuples sont très différents et, semble-t-il, équilibrés. Les événements qui viennent affecter le jeu se déroulent sous la forme de votes qui mettent un peu de diplo dans ce monde de brute. La carte géomorphique est du plus bel effet et les interventions des héros intéressantes. Mais cela reste anecdotique par rapport aux...

Le cancre, il va au coin

...Points faibles. Franchement, ce jeu semble sorti du début des années 80. Le système de décompte des ressources est pachydermique et le reste est, certes intéressant, mais recourt aussi à des mécanismes désormais dépassés. On se trouve d'évidence devant un jeu créé par des vieux briscards qui pensent connaître la "vraie" façon de créer un produit. Sans compter un petit zeste de "plus tu gagnes, plus tu gagnes" qui n'est cependant pas l'apanage des vieux jeux. Si on devait comparer *Battlemist* à un disque, le nouvel album de Patrick Juvet ferait parfaitement l'affaire.

CROC

Score : 4/10



Les annales du Disque-monde

La méthode du Docteur Pratchett



Que... J'ai mal entendu ? Non sérieux, cherchez bien. Un monde tout plat, ça passe quand même pas inaperçu ? Quatre éléphants à cheval sur une tortue... Ça vous dit vraiment rien ? Et des magiciens qui fument des roulées, des barbares accro à la soupe de légumes, des coffres-forts avec des pattes et des dents ? Toujours pas ? Bon. Alors imaginez un croisement entre "Bilbo le Hobbit" et "Alice aux pays des merveilles". Le jour où Gandalf arrive dans son jardin, Bilbo ronfle tranquillement au pied d'un arbre. Déçu, le grand magicien se roule une clope, fait apparaître une pompe à bière et se bourre joyeusement la gueule avec les nains en céramique. Sur ce, Bilbo se réveille, découvre que Gandalf a lobotomisé ses petits amis et part chercher de l'aspirine sur sa mule charolaise.

"Encore un peu de table ? - Non merci, je n'aime pas trop la pâte d'amande."

Tout ça, c'est bien joli, mais ça fait pas beaucoup avancer la mule à *Bilbo*. Qu'est-ce que c'est donc que cette histoire de monde tout plat ? Et on reprend pour ceux du fond. Chef-d'œuvre absolu de Terry Pratchett, le Disque-monde est une saga en vingt volumes où des magiciens minables, des orang-outans bibliothécaires et des coffres-forts à pattes gesticulent sur un monde porté par une grosse tortue spatiale. Le genre d'univers où il ne fait pas bon avoir le vertige. Vingt volumes, ça fait beaucoup, mais chaque tome est un véritable concentré de Slime jubilatoire. Un truc qui vous laisse une drôle d'odeur dans les neurones et qui vous colle aux doigts pour mieux vous faire rigoler. Finie l'heroic fantasy à mémère. Dans les annales du Disque-monde, la magie vous pète à la gueule, les personnages foirent tout ce qu'ils entreprennent, les dieux jouent au tarot et les bandits de grand chemin puent des pieds. Un casting abracadabrant qu'habillent un style unique au monde et une mise en scène olivouedienne, alternance de dialogues surréalistes et de combats dantesques sur fond de complot cosmique. Ben oui, ça a l'air rudement sympa.

"Je cherche un livre, vous pouvez me renseigner ? - Oook"

Sympa oui, mais un tout p'tit peu gros... Les annales du Disque-monde rassemblent une vingtaine de tomes portant l'estampille officielle, une petite dizaine de nouvelles et de romans parallèles (façon Tom Bombadil pour les Terres du Milieu), une carte du monde, un plan de la cité d'Ankh-Morpork, et j'en passe. Si vous souhaitez *découvrir Pratchett, commencez donc par les* deux premiers de la série. On y découvre le tandem formé par *Rincevent* et *Deuxfleurs*, un mage minable incapable de lancer le moindre sort et un touriste égaré qui passe son temps à photographier les combats d'auberge. Après ça, attaquez les neuf autres tomes déjà traduits à ce jour chez l'Atalante. Ne soyez pas surpris, les personnages principaux tournent à une vitesse déconcertante et Rincevent sera vite remplacé par toutes sortes de farfelus que l'auteur utilise pour dévoiler différents aspects de son univers. Une construction qui peut sembler décousue, voire déconcertante, mais qui permet d'éviter la lassitude (et alors là, le héros rencontre machin) et d'explorer le Disque-monde sous toutes ses coutures. Quand vous aurez digéré tout ça, il vous restera encore une bonne poignée de romans en version originale et tout un paquet d'aventures (nouvelles et romans) basées sur le même univers. Bon appétit !

Déjà traduits :

- La huitième couleur (the Colour of Magic)
- Le huitième sortilège (the Light Fantastic)
- La huitième fille (Equal Rites)
- Mortimer (Mort)
- Sourcellerie (Sourcery)
- Trois sœurcières (Wyrd Sisters)
- Pyramides (Pyramids)
- Au Guet ! (Guards ! Guards !)
- Eric (Eric)
- Les zinzins d'Olive-Oued (Moving Pictures)
- Le Faucheur (Reaper Man)

Pas encore traduits :

«Witches Abroad»
«Small Gods»
«Lords and Ladies»
«Men at Arms»
«Soul Music»
«Interesting Times»
«Maskerade»
«Feet of Clay»
«Hogfather»
«Jingo»

Pas vraiment dans la série mais un peu quand même :

«Troll Bridge» et «Theatre of Cruelty» sont deux romans qui décrivent des trolls et des héros guerriers typiques du Disque-monde.
«The Discworld Companion» est une véritable encyclopédie du Disque-monde, destinée aux fans et aux meneurs de jeu.
«The Streets of Ankh-Morpork» contient les plans de la célèbre cité.
«The Discworld Map» est LA carte indispensable.

Pas du tout dans la série mais on ne sait jamais :

Le Grand Livre des Gnomes (trois tomes, "Les Camionneurs", "Les Terrassiers" et "Les Aéronautes", *plein de gnomes et des dialogues hallucinants*)
De bons présages (écrit avec Neil Gaiman, Quatre Cavaliers de l'Apocalypse s'arrêtent dans une auberge)
Le Peuple du Tapis (un monde tout plat, mais un peu différent)
Strate-à-gemmes (de la SF à peine plus sérieuse, où l'on découvre une machine à créer des univers)

Et c'est chez qui tout ça ?

Eh ben c'est beaucoup chez l'Atalante (tout le Disque-monde), un peu chez Pocket et un peu chez J'ai Lu. Voilà.

Julien Blondel
Un grand merci à Fernand

GURPS Discworld



Supplément pour GURPS en anglais
d'après l'œuvre de Terry Pratchett
Édité par Steve Jackson Games

180 F environ

Dispo

Carte Postale pour Timbre Poste



Alors là, je ne sais même pas comment décrire les kilomètres d'allégresse compulsive qui me servent de système nerveux depuis quelques jours. Les rues sentent bon, les gens sont beaux, les contractuelles ne passent même plus dans ma rue... Le bonheur, quoi. Comment vous dites ? Vacances? Eh ben oui. C'est exactement ça. Mais alors tellement vacances de chez vacances... Séquence biscotte de plage avec option pastis et... Une petite seconde.

"Allô oui ? Ouais salut Croc. La critique de *Discworld* ? Ouais sans problème. Ouais c'est cool. Elle est finie ouais. Je... Demain sans faute ? Je... Oua... Bien chef. Salu..."

"Alors vous êtes astronome ? - Non. Je suis expert-conseiller en matériel informatique."

Bonjour. Bienvenue sur le serveur "Critique à la demande". Si vous connaissez déjà le Disque-monde, appuyez sur 1. Sinon, appuyez sur la touche étoile de votre magazine.

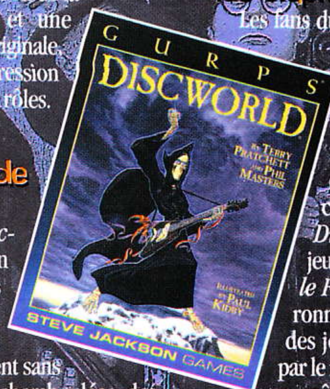
*: Bonjour. Vous ne connaissez pas le Disque-monde. C'est pas bien. Commencez par lire la page de droite. Ensuite, appuyez sur 1.

1: Bonjour. Vous connaissez déjà le Disque-monde. C'est mieux. Pour lire la critique de *GURPS Discworld*, appuyez sur 2.



2: Bonjour. Voici un résumé de la situation. L'adaptation de l'univers de Pratchett est très réussie mais le système GURPS s'y prête très mal. Le monde est décrit comme il faut, les illustrations sont très fidèles au style des romans et chaque point important du monde (magie, monstres, divinités, géographie) est présenté avec autant de clarté que de précision. Par contre, *Discworld* aurait mérité un système de jeu spécialement conçu pour l'occasion, une gestion de la magie novatrice et une feuille de personnage originale, histoire qu'on n'ait pas l'impression de jouer à un vulgaire jeu de rôles.

D'où qu'elle va la tortue avec le monde sur son dos ?



Au sommaire de *GURPS Discworld*, une présentation en règle de l'univers vraiment pas comme les autres de Pratchett. Un monde tout plat, avec des océans qui débordent sans jamais se vider, des saisons chamboulées, des "vers le centre" et "vers le bord" en guise de directions, ça méritait bien quelques chapitres d'explications bien claires. Tout ça est très bien fait. Ensuite, une carte touristique. Des océans, des mers intérieures, des royaumes avec des forêts, des montagnes, des plaines, des endroits magiques, des endroits mystérieux. Bref, tout ce qu'il faut pour improviser de belles aventures et/ou décrire avec précision les décors entrevus dans les romans. L'auteur (qui connaît bien Pratchett) a fait un excellent boulot. Il en va de même pour les principales "difficultés" du monde, à savoir la magie (décrite sous toutes ses coutures, avec ses sortilèges spécifiques, ses écoles et ses dangers), le panthéon (où l'on découvre les différentes divinités et leurs motivations), les créatures bizarroïdes (des trolls aux dragons, en passant par les vampires et les momies) et les petits à-côtés qui font tout le charme de la saga (comme la description des personnages majeurs, les secrets de la Grande Tortue et les Huit Sortilèges Majeurs). En clair, *GURPS Discworld* contient absolument tout ce qu'il faut savoir pour jouer dans l'univers de Pratchett. Les descriptions sont faites par des rôlistes pour des rôlistes et sont donc directement exploitables en termes de jeu, contrairement à l'excellent *Discworld Companion* qui, bien que plus complet et beaucoup plus agréable à lire, nécessite un réel travail d'adaptation avant de vraiment "jouer à Discworld".

Mais alors, à quoi y servent les éléphants ?

Les fans du Disque-monde n'auront certainement pas attendu la sortie de l'adaptation GURPS, et ils auront eu raison. Pour les autres, ce pavé made in Aamerica sera une excellente occasion de retrouver ou de découvrir l'univers de Rincevent. En toute objectivité, *GURPS Discworld* est un excellent cadre de jeu. À mi-chemin entre *AD&D* et *Castle Falkenstein*, il propose un environnement idéal pour des débutants, des joueurs pas franchement motivés par le médiéval-fantastique ou des rôlistes en quête de "fun" et de dépaysement. La description du monde est assortie d'un "GURPS Lite" (traduisez "résumé des règles"), d'un système de création de personnages (avec des bonus/malus et avantages/défauts selon les races et les archétypes), une série de carrières de base facilement modulables, une liste des sortilèges et d'objets magiques propres au monde et des synopsis de scénarios plus ou moins détaillés. Au final, j'ai quand même une drôle d'impression. Tout est très bien fait, clair, sérieux et tout, mais je trouve que le mariage *GURPS*/Disque-monde a un arrière-goût de produit commercial sous ses airs d'adaptation "coup de cœur". Si vous voulez un conseil : achetez-le si vous connaissez encore mal l'univers et/ou si vous ne voulez pas vous risquer à créer votre propre système de jeu. Par contre, si vous êtes un mordu de Pratchett et/ou si vous possédez le *Discworld Companion*, la carte du monde et les romans qui vont bien, jettez-y un œil juste pour voir et cherchez-vous un autre système. À bon entendeur...

Score : 9/10

Julien Blondel

Les pyramides de Nâh

Supplément en français pour Dark Earth édité par Multisim

170 F

Dispo

Le stallite aux vingt-quatre pyramides

S'il y a bien un endroit sur Sombre-Terre qui fascine et fait trembler, c'est Nâh. Stallite de toutes les merveilles et de toutes les craintes, Nâh est impressionnant de rigueur et de beauté par la majesté de ses pyramides semblant vouloir rejoindre la lumière divine. Les rares marcheurs qui sont parvenus jusqu'au stallite par le fleuve des âmes perdues et qui ont pu contempler la très grande pyramide de Rê en ont gardé des souvenirs inoubliables. En effet, Nâh surprend d'abord par son architecture : vingt-quatre pyramides de tailles et de conceptions différentes regroupées sur une plaine irriguée par le fleuve des âmes perdues.

Citoyen de Nâh

Mais bien vite le visiteur se rend compte que tout n'est pas si simple pour satisfaire sa curiosité, car le bien le plus précieux à acquérir à Nâh est la citoyenneté nâhienne. En fait, le marcheur sera déçu en s'apercevant qu'il n'a accès qu'au royaume des tolérés (l'équivalent des fouineurs phéniciens), sortes de labyrinthes de tranchées entourant les pyramides. Toutefois, l'accès est quand même permis à ce qui fait la réputation de Nâh : la pyramide des Mille Plaisirs. Si on veut en voir un peu plus, il faut réclamer la citoyenneté nâhienne aux autorités locales pour pouvoir passer les tests d'apprenti citoyen et pénétrer enfin dans le complexe de pyramides. Là, le visiteur s'apercevra qu'on est bien loin de la société phénicienne et qu'ici l'esclavage est monnaie courante (politique de grands travaux oblige). De plus, les différents rapports de force entre les castes et la religion néo-égyptienne, basée sur un panthéon dominé par Rê, risquent de déstabiliser les nouveaux venus. À de nombreux points de vue, on peut affirmer que la société nâhienne est plus avancée que sa contrepartie phénicienne.



Un nouvel éclairage pour Sombre-Terre

Les Pyramides de Nâh est un supplément qui a du mal à trouver sa vocation entre une suite à la Croisade de la Ville Mouvement et un ouvrage décrivant un autre stallite. Il semble difficile de faire débuter des personnages novices à Nâh et on préférera sûrement utiliser le cadre développé par les auteurs pour faire jouer une campagne de grandes révélations. Celle-ci introduit de nouveaux concepts dans le jeu qui en devient moins manichéen (les maîtres du jeu comprendront) et qui s'enrichit de nouvelles possibilités très intéressantes. Dans ce supplément - très certainement le meilleur pour *Dark Earth* - on reconnaîtra des éléments de l'imaginaire propre à Mathieu Gaborit et un côté système, de Léonidas Vesperini, faisant souvent défaut à Multisim.



David BENOIT

est, le voilà. Vous êtes donc fin prêt pour relever le défi proposé par *Return to the Tomb of Horrors*. Tout du moins, c'est ce que vous croyez car vos personnages de niveau 13 et plus ne pèsent pas grand-chose face aux innombrables pièges, nécromanciens et morts vivants du tombeau de la demi-liche. Et quand bien même vous surmonterez ces obstacles, il restera encore le petit détour par le Plan d'Énergie Négatif ! Au final, une chose est sûre, *Return to the Tomb of Horrors* est un énième scénario salles/monstres/trésors héritier d'une époque révolue. Plus fort que *Temple of Elemental Evil*, plus mortel que *Ravenloft*, c'est un défi que même un Planetar n'est pas certain de relever !



pour les nostalgiques
3/10 pour les autres

Note : Amis collectionneurs, ne passez pas à côté de *Return to the Tomb of Horrors*. La boîte contient en effet la réédition du vénérable module *S1 : Tomb of Horrors* !

Michaël Croitoriu

SINNERS & SAINTS

Supplément en anglais pour Fading Suns
Édité par Holistic Design Inc.
Écrit par Andrew Greenberg
Un livret de 103 pages
130 F environ
Dispo



Ce nouveau supplément pour Fading Suns ne déroge pas à la règle : on n'y trouve pas la moindre trace du plus minuscule scénario prêt-à-jouer. Malgré cela, il constitue probablement à ce jour l'une des meilleures sources d'inspiration qui soit pour ce jeu. Loin de nous fournir des précisions générales concernant l'empire et les groupes qui le composent, *Sinners & Saints* nous dévoile le passé de quarante individus plus ou moins recommandables. Il ne s'agit pas ici de décrire et de donner les caractéristiques des intouchables de l'univers car, après tout, qui serait intéressé par les caractéristiques de l'empereur (si ce n'est les plus mongoliens d'entre nous, ceux qui veulent devenir empereur à la place de l'empereur) ? Au contraire, ce supplément nous offre des personnages à taille humaine, des individus que vos joueurs pourront aimer ou haïr. Bien sûr, tous ne sont pas exceptionnels, mais la plupart trouveront rapidement leur place dans vos aventures. Et le fait que la plupart des illustrations soient magnifiques ne fait que rajouter au charme de l'ouvrage. Qui plus est, si ces PNJs ne vous séduisent pas, leurs histoires personnelles seront autant de scénarios prêts à être développés. Enfin, la possibilité de les utiliser comme personnages pouvant être fournis rapidement à des joueurs en manque est loin d'être négligeable. Quelques monstres viennent clore l'ouvrage, mais ce court bestiaire est bien peu intéressant en comparaison de la multitude d'histoires que nous raconte cet ouvrage.



Un supplément qui saura vite se rendre indispensable.

Geof.



Target : Smuggler Havens

Supplément pour Shadowrun en anglais
Édité par FASA
120 F
Dispo



Bonne nouvelle pour tous ceux qui ont apprécié *Cyberpirates*, sa suite logique vient d'arriver. *Target : Smuggler Havens* nous décrit donc les meilleurs endroits en rapport avec la contrebande, de près ou de (très) loin. Les descriptions sont comme à l'accoutumée commentées par plusieurs hackers et sont découpées suivant les différents centres d'intérêt. Tout commence par une description de la Nouvelle Orléans, pleine de pirates, de contrebandiers, de touristes et de vaudou. C'est avant tout la cité du vice, et on en trouve de toutes sortes, des plus gentils (pour touristes) aux plus extrêmes (combats d'esclaves avec paris). Les nombreuses personnes qui ont toujours rêvé de voir Vladivostok décrite par le menu pour leur jeu préféré vont enfin être comblées. FASA nous offre aussi l'historique de la Russie et de la Sibérie, la description de l'environnement (sauvage et magique, qui l'eût cru ?) et un peu plus de background sur le Japon impérial.
Pour finir la partie background, et même si on se demande ce que cela fait ici, un petit topo sur une partie du testament de Dunkelzahn assez étonnante : le développement d'arcologies sous-marines et indépendantes. On a le droit à un rapport sur les corporations qui développent ces merveilles, sur les sites qui en contiennent et leur fonctionnement.
Comme d'habitude, la partie règles et informations de jeu nous donne les chiffres qui vont avec le background, permettant l'intégration de ce dernier dans vos parties préférées.
En résumé, un supplément qui peut être intéressant mais qui est loin d'être indispensable.

Score : 5/10

MOAH

The Adventure Begins

Supplément Greyhawk pour AD&D 2 en anglais
Édité par TSR
135 F
Dispo



Non content de réveiller le bébé de Gary Gygax, TSR complète aujourd'hui son *Player's Guide to Greyhawk* (cf. BACKSTAB n° 10) par un manuel à l'usage des meneurs de jeu. Reprenant et enrichissant à cette occasion le contenu de suppléments épuisés depuis belle lurette, *The Adventure Begins* s'ouvre sur un tour d'horizon des forces en présence au sortir de la guerre. Les années qui ont

SARTOSA
La cité des pirates



errol flynn au pays des orks à moustaches

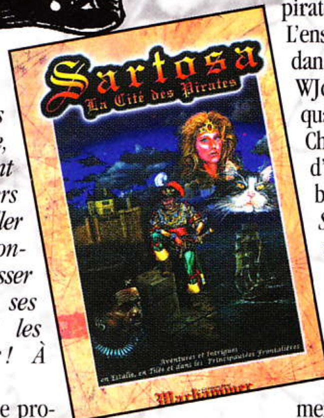


Supplément non officiel en français pour Warhammer le jeu de rôles fantastique
Édité par le Grimoire

165 F **Dispo**

Pour se repoudrer le canon

"Paraît qu'y a des bonnes prises à faire ? Sans blague, avec tout cet or qui revient par galion entier vers l'Estalie et Tillé pour aller engraisser les porcs couronnés ! Pas question de laisser toutes ces richesses à ses buveurs d'eau ! Hissez les voiles ! Parez à virer ! À L'ABOOOORDAGE !"
Voilà ce qu'on entend en se promenant dans les rues de Sartosa, la légendaire cité des pirates. Issue d'une histoire faite de tonnerre de poudre et de déluge de sang, cette cité indépendante et orgueilleuse défie toutes les autorités maritimes depuis un siècle et demi. Plus qu'un repaire, c'est une véritable ville dirigée par le roi des pirates et son conseil des quarante voleurs. Ces derniers sont les plus grands capitaines pirates des mers chaudes. La ville connaît prospérité et succès grâce à sa loi, la Charte des pirates, qui réglemente la violence dans Sartosa depuis cent vingt ans.



La caverne au trésor

Ce supplément présente en détail la cité des pirates, ses us et coutumes. L'ensemble est agréablement traité dans l'esprit et dans le ton de WJdRF. Les personnalités marquantes sont décrites en détail. Chaque personnage est agrémenté d'un portrait et ses affinités sont bien exposées. Le tout donne à *Sartosa* une crédibilité et une richesse hors du commun. On découvre aussi toutes les règles nécessaires pour bien comprendre les pirates et pour en incarner avec le guide des carrières des hors-la-loi des mers. Mais les auteurs sont allés beaucoup plus loin. Enfin nous disposons d'une description précise des royaumes d'Estalie et de Tilée, de la lointaine Lustrianie et des étranges Slanns qui peuplent ses jungles impénétrables. Un tour des principautés frontalières et des bad-lands complète ce guide touristique des pourtours de la mer. Les grandes compagnies maritimes et les flottes militaires des différentes puissances sont aussi exposées sur moult pages et bénéficient de nombreux dessins. Une richesse incroyable d'informations, dans la grande tradition du *Grimoire*.



Le vent en poupe

Et vous pensez que c'est déjà fini ! En retournant cette extension, vous vous retrouverez nez à nez avec une nouvelle couverture qui vous proposera de partir à l'aventure. Deux scénarios inédits d'assez bonne facture vous permettront d'utiliser une infime partie des connaissances exposées précédemment. De nombreuses aides de jeu viendront compléter le tout. Loin de s'adresser seulement aux passionnés de *Warhammer*, ce supplément peut convenir à tous les jeux médiévaux fantastiques. Une seule ombre au tableau, *Sartosa* aurait mérité une relecture qui puisse lui éviter toute comparaison avec une de mes œuvres...

Timbre Poste

Score : 7/10

suivi la signature du Pacte de Greyhawk ont en effet bouleversé la situation politique de la région. En 591 CY, la Confrérie Écarlate et les armées du demi-dieu Iuz ont subi de sérieux revers. Les forces du Bien ont réussi quant à elles un incroyable tour de force puisqu'elles ont recouvré une partie des territoires perdus. Témoin immobile de tous ces événements, la cité de Greyhawk n'est pas uniquement un centre économique, culturel et religieux, c'est surtout le terrain de jeu privilégié de diplomates, conspirateurs et autres aventuriers. Quoi de plus naturel dès lors que de braquer les projecteurs sur celle que l'on surnomme fièrement la "gemme de la Flanaess" ? En quelque soixante-dix pages, *The Adventure Begins* réactualise ainsi les informations compilées à l'origine dans la boîte *City of Greyhawk*. De l'histoire aux festivités, du gouvernement au système judiciaire en passant par la description exhaustive des différents quartiers, ce supplément nous livre un décor urbain clef en main. Le seul problème de l'affaire est que l'auteur prend pour acquises de nombreuses précisions que seuls des vétérans connaîtront. On s'interroge dès lors sur la pertinence d'un tel supplément. Le fait de publier une nouvelle boîte n'aurait-il pas permis d'épargner d'inutiles dépenses ?

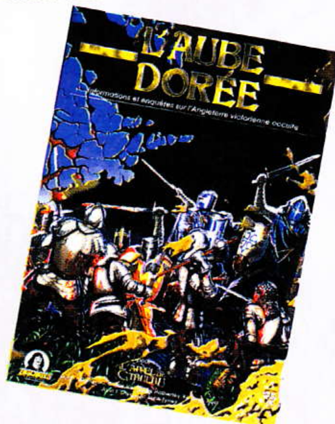
Score : 6/10

Michaël Croitoriu

L'Aube Dorée

Supplément pour l'Appel de Cthulhu 1880 en français
Édité par Jeux Descartes
199 F
Dispo





L'aube d'un nouveau Cthulhu

Loin des canons

Les suppléments de Pagan Publishing sont enfin traduits ! *Delta Green* et *The Golden Dawn* sont deux bijoux que ce petit éditeur a produits avec la bénédiction de Chaosium. Ce qui fait leur grande force, c'est que leurs auteurs n'ont pas à rester dans la lignée de Lovecraft. Plus de Profond à chaque coin de rue, plus de livre maudit : le champ est entièrement libre. C'est dans cette optique qu'il faut lire *l'Aube Dorée*. Armés de *Cthulhu by Gaslight* et du *Guide des Années folles* (pour le scénario parisien), vous pourrez offrir à vos joueurs une campagne qu'ils n'oublieront pas de sitôt.

Un peu d'histoire

La Golden Dawn est l'une des nombreuses sociétés secrètes initiatiques qui fleurirent à la fin du siècle dernier. Entre le scientisme typiquement bourgeois et la tradition rurale ancrée dans ses croyances, certaines figures intellectuelles choisirent *une troisième voie* : l'ésotérisme. Les investigateurs sont de ceux-là. Grâce à ce supplément, ils vont pouvoir intégrer la Golden Dawn et, au fil des missions qu'elle leur confiera, évoluer au sein des cercles initiatiques. Entre la franc-maçonnerie, les rosicruciens et le spiritisme de Kardec, cette société étudie la magie et cherche l'évolution spirituelle. C'est l'une des originalités proposées : les personnages vont être poussés à pratiquer la sorcellerie.



Le labyrinthe

L'ouvrage est essentiellement destiné au Gardien des Arcanes. Quelques feuillets peuvent être distribués avec parcimonie aux joueurs, mais sans plus. Loin d'une véritable étude sur la Golden Dawn, on trouvera plutôt tous les éléments utiles au jeu. Pas de rituel, pas de discours sur l'univers et le reste, que du matériel. Outre un historique complet de la société secrète, les protagonistes principaux y sont décrits, les lieux importants indiqués sur une splendide carte et les différents rangs bien exposés. Le plus impressionnant, c'est que la plupart des informations sont véridiques et que tous ces gens ont bel et bien existé (Yeats, Crowley ou Gaston Leroux). Quand on apprend l'ampleur des luttes d'influence qui ont secoué la Golden Dawn, on se demande ce qu'elle pouvait réellement cacher. Mon seul (petit) regret concerne les scénarios. Deux sur quatre sont vraiment dans l'esprit de la société secrète. Les deux autres, pourtant excellents, sont plutôt axés sur le retour d'un personnage historique, un peu hors sujet.

La révélation

Supplément atypique, superbement illustré, agréable à la lecture (même s'il est touffu), *l'Aube Dorée* risque de faire date dans la petite histoire de *l'Appel de Cthulhu*. On a rarement atteint une telle qualité. Et pour ceux qui voudraient rester dans la lignée du reclus de Providence, pas de problème, un chapitre complet et les scénarios font le lien entre les secrets de cette association et le Mythe. Amoureux d'occulte, de mystère et de machinations, préparez-vous : *l'Aube Dorée* vous attend.

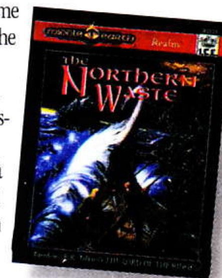
La hyène

Score : 8/10

The Northern Waste

Supplément pour JRTM en anglais
Édité par ICE
139 F
Dispo





Ce supplément est le quatrième de la série Realm. Il s'attache à décrire une vaste région des Terres du Milieu, Forodwaith, un immense territoire qui prend naissance au nord de l'Arthedain et d'Angmar. On peut le comparer à notre cercle polaire. Une toundra qui se transforme en banquise en s'approchant du nord. Sur cette terre désolée, marquée par les guerres du Premier âge, des peuples tentent de survivre s'accommodant des rigueurs du climat. Vous retrouverez le format habituel de ces suppléments. Ainsi, on passe en revue l'histoire, la faune, la flore, le climat et les peuples de la région. Elle est partagée par les elfes des neiges, les lossoth, les Umli et des créatures de l'ombre, souvenir de l'ancien royaume de Morgoth ou servants du roi-sorcier d'Angmar. Cependant, l'accent est mis sur le peuple majoritaire, à savoir les lossoth. Tous les aspects de la culture sont abordés que ce soit la religion mais aussi la structure sociale, économique, politique. Le MJ trouvera un panorama exhaustif de tous les sites dignes d'intérêt du Forochel, avec la description complète des lieux majeurs. Le supplément se clôt sur deux aventures prêtes-à-jouer ayant pour cadre le nord des Terres du Milieu. Je ne suis pas convaincu de l'utilité de *The Northern Waste*. Le pire y côtoie le meilleur : ainsi on nous livre une quantité d'informations pour au final nous fournir des histoires dignes des premiers scénarios Donjon. Et puis je crois qu'il y avait d'autres endroits des Terres du Milieu à développer avant de nous présenter cette région. C'est dommage !

Score : 4/10

Olivier Collin

Marvel Super Heroes Adventure Game

Jeu de rôles en anglais
Édité par TSR — **200 F environ** — **Dispo**

S'il connut un important succès outre-Atlantique et outre-Manche, le *Marvel Super Heroes* publié par TSR dans les années 80 ne trouva pas son public dans l'Hexagone. Il faut dire qu'en matière de jeu de rôles, la mode française n'a jamais été aux jeux de super-héros, du moins présentés comme tels. Cette nouvelle mouture peut-elle changer la tendance ?

Look survitaminé

Dès le départ, on sent un produit bien conçu, à la présentation sobre et efficace. Maquettés au format comics, les deux livrets (Game Book et Roster Book) reprennent des illustrations souvent connues des amateurs et belles pour la plupart. Les cartes, quant à elles, sont graphiquement plutôt réussies, mélangeant moderne et classique (John Romita Jr ou Steve Skroce côtoyant des anciens comme John Byrne ou Jack Kirby).

The power within

Le jeu de base aborde tous les points que l'on est en droit d'attendre d'un produit de ce genre : les règles, bien sûr, émaillées de nombreux exemples, mais aussi des conseils de jeu, de narration et de création d'aventures originales, dont la forme diffère sensiblement de celle des scénarios classiques de jeux de rôles. La liste des super-pouvoirs semble exhaustive et il est possible de créer son propre héros grâce à un système simple et astucieux.
Pour une fois, les auteurs ont prévu un scénario d'introduction, certes assez basique, mais permettant de bien s'initier aux principes du jeu. Il met en scène l'Homme-Taupe et ses créatures souterraines.
Le Roster Book (livret des personnages) fournit les fiches des principaux protagonistes de l'univers Marvel, héros comme vilains.

Ça va chauffer !

La mécanique du jeu reprend le système Saga intronisé par *Dragon Lance Fifth Age*, mais réactualisé et, pour ainsi dire, amélioré. Après test, il s'avère parfaitement adapté à un jeu de super-héros. Rappelons-en les principes : chaque joueur possède une main de trois à six cartes, selon le type de personnage qu'il incarne (novice ou expérimenté). Pour réussir une action, un héros doit effectuer un test basé sur l'une de ses quatre aptitudes principales (Force, Agilité, Intellect ou Volonté) et atteindre un seuil, fixé par le Narrateur (le MJ). Le joueur additionne pour cela l'aptitude de son personnage (qui varie, généralement, de 3 à 20) à la valeur d'une des cartes qu'il a en main (elle varie de 1 à 10). Si le seuil est atteint ou dépassé, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec.

Sur ce principe extrêmement simple se greffent les différents niveaux de lecture des cartes : en plus de sa valeur, chaque carte possède une couleur et un logo (Vert - Hulk pour la Force, par exemple), qui détermine l'*atout*. Si le joueur utilise une carte d'atout lors d'un test, il a le droit d'additionner au total précédemment déterminé une nouvelle carte tirée de la pioche, ce qui augmente ses chances d'atteindre le seuil. De même, un système d'*avantage* (Edge) favorise les héros d'envergure tels que Spider-Man, leur permettant d'ajouter lors d'un test une ou plusieurs cartes de faible valeur (de 1 à 4 pour Captain America, par exemple).

Les cartes Noires, dites Doom, ne fournissent aucun atout et ont des retombées négatives pour les héros. Elles sont gérées par le Narrateur, qui effectue par ailleurs des *lectures d'aura* (positives, négatives ou neutres) sur les cartes qu'il pioche, afin d'estimer les événements favorables ou défavorables aux héros. Le Narrateur est également invité à improviser en se référant aux événements ou en faisant appel aux *Guest Stars* qui figurent sur chaque carte.

En jouant, on réalise la richesse tactique du jeu. Les joueurs tentent des actions en fonction de leur main spécifique, ce qui confère de la diversité aux combats. La gestion des divers paramètres est en outre simplifiée à l'extrême : si leurs héros ont perdu de la vitalité, les joueurs se défaussent d'une ou plusieurs cartes. La grande réussite du jeu tient donc avant tout à son système, rapide, efficace et vite assimilé par les joueurs, même s'il nécessite un peu d'entraînement de la part du Narrateur.



Malgré cela, le jeu n'est pas dénué de défauts, principalement inhérents à son thème : le role-playing est inévitablement limité, l'imagination des joueurs étant essentiellement mise à l'épreuve lors de l'utilisation de leurs super-pouvoirs. De même, quelques imprécisions apparaissent dans la gestion des actions, considérées trop souvent comme simultanées. Le Narrateur a tout intérêt à adopter un système un peu plus rigoureux.

Alors ?

Alors, je ne pense pas que ce jeu révolutionnera les habitudes de jeu des rôlistes français, du moins ceux qui ne sont pas sensibilisés à la culture comics. Mais à tous ceux qui aiment ou ont aimé ce genre, à ceux qui recherchent des aventures fun et rapides, accélérées par un système original et accrocheur, je dis : essayez *Marvel Super Heroes*, créez vos propres scénarios et embarquez vos joueurs dans des aventures colorées et explosives. Vous risquez d'être surpris par leur réaction.

Score : 7/10
9/10 pour les fans

Léonidas Vesperini

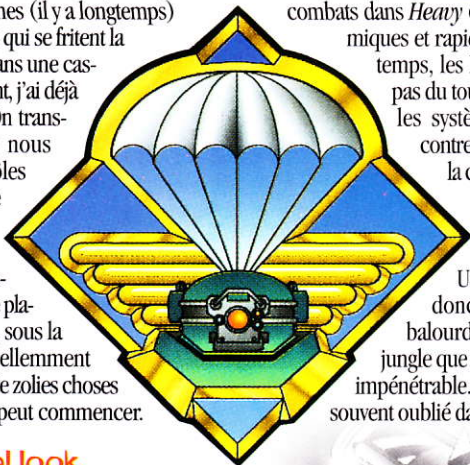
Heavy Gear Miniature Rules



Jeu de combat avec figurines en anglais
230 F - Dispo
Édité par Dream Pod 9

La boucle est bouclée

Tout cela commence par un jeu de plateau sans figurines (il y a longtemps) avec des robots qui se fritent la tête (le tout présenté dans une cassette vidéo : c'est marrant, j'ai déjà vu ça quelque part). On transforme l'essai et DP9 nous concocte un jeu de rôles qui commence à faire des émules. Leur jeu bien implanté aux USA, la firme canadienne nous ressort le jeu de plateau d'où tout est parti, sous la forme d'une boîte excellemment bien illustrée et pleine de zolies choses en couleur. La bataille peut commencer.



Mon dieu quel look

Même si tout n'est pas en couleur dans la boîte de jeu, toutes les pages regorgent de dessins qui mettent parfaitement dans l'ambiance. La mise en page, les pions, les fiches de robots, tout est absolument parfait, esthétiquement parlant. Mais si le tout est un peu fin, et donc fragile (surtout les différents livrets), la beauté de l'ensemble donne tout de suite envie de jouer (si tant est que l'on ne soit pas totalement repoussé par le look manga du jeu).

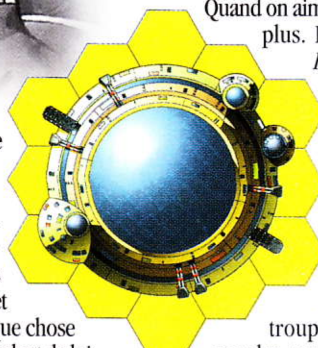
Les mécanismes

Si le système de jeu de base est simple (cf. encadré), *Heavy Gear* innove et ne fait pas du tout pâle figure par rapport à l'ancêtre *Battletech*. Alors que tout dans *Battletech* est pesant et laborieux, les combats dans *Heavy Gear* sont dynamiques et rapides. Dans un premier temps, les lignes de vue ne sont pas du tout libres ou bloquées : les systèmes de visée et de contre-mesure électronique, la compétence des pilotes à utiliser les radars et le combat de nuit sont pris en compte. Un petit malin pourra donc apercevoir un gros balourd à travers une case de jungle que le mastodonte pensait impénétrable. Un très bon principe, souvent oublié dans les jeux où la technologie a de l'importance. Mieux encore : dans *Battletech*, la compétence de pilotage était souvent méprisée par rapport à celle qui modifiait les capacités de tir. Ici, les deux sont importantes puisque les robots peuvent esquiver les tirs adverses (si si !). C'est pas très logique, mais totalement manga et cela donne l'impression de faire quelque chose pendant le tour de l'adversaire (en attendant de lui en mettre plein la tête au tour suivant).

La cerise sur le robot

Mais le meilleur reste à venir (je t'ai déjà dit de la fermer, Pascal) puisque la boîte de base nous offre une vraie campagne, avec un petit bouquin pour chaque camp décrivant les tenants et les aboutissants de chaque combat. De plus, le système prévoit d'inclure des "sub-plots" dans les scénarios, dans la grande tradition des mangas. C'est du genre "Marcel m'a piqué ma nana alors j'ai +1 pour le toucher pendant tout le scénario". Ou encore, "René, qui combat dans le camp adverse, m'a sauvé la vie quand j'étais petit, je ne peux donc pas lui tirer dessus". C'est top ringard, mais cela permet des situations tactiques géniales.

Le grain de sable dans l'engrenage



Quand on aime, on en demande toujours plus. Et c'est aussi le cas dans *Heavy Gear*. Une poignée de Mechs, deux APC et trois types d'infanterie, c'est trop juste. Une fois la campagne de onze scénarios jouée (c'est déjà pas mal, remarquez), il faudra trouver la description d'autres types de véhicules parce qu'à ce moment-là, les troupes fournies dans la boîte, vous les aurez assez vues. Autre problème : si le look du jeu est irréprochable, il est émaillé de nombreuses coquilles qui le rendent un peu "amateur". Jamais rien de grave mais un manque de rigueur un peu gênant, surtout au vu du professionnalisme du look. J'aurais tellement aimé un jeu parfait.

CROC





Les pions et les cartes

Comme tout le reste du matos, les pions et les cartes sont de toute beauté mais ne sont pas assez solides pour durer. Afin que votre jeu ne devienne pas "à jeter" après quelques utilisations, il vous faudra contrecoller, plastifier et cartonner à tout va. Un vrai travail de fourmi qui en vaut cependant la peine. La figurine en plomb fournie dans la boîte donne aussi envie d'en acheter d'autres. Mais où ? Les magasins français risquent de faire l'impasse sur de tels modèles, qui n'intéressent généralement pas grand monde. Reste la magie d'Internet et de sa complice : la carte bleue.

Le système de jeu

La base du système est la même que celui du jeu de rôles du même nom. Lorsque l'on doit réussir un jet de compétence, on jette autant de D6 que ladite compétence et on prend juste en compte le plus haut résultat. Si le jet indique plusieurs 6, le score final est 6 + 1 par 6 après le premier. Si tous les dés indiquent 1, on a droit à un fumble. C'est simple mais de bon goût.



Battletech Commander's Edition



Jeu de cartes
à collectionner
en anglais
Édité par Wizards
of the Coast
65 F le starter / 20 F le booster
Dispo



Tout vient à point à qui sait attendre

Après une édition en bords limités, une en bords moches et plusieurs extensions, les gens de chez WotC se sont enfin aperçus que *Battletech* était un jeu bien mais d'une laideur affligeante. Et, pour une fois, non seulement les dessins n'étaient pas du niveau (c'est le cas pour certaines cartes de *Magic* et de *Jyhad*), mais c'est le look entier des cartes qui était complètement à la masse, limite fanzine... Voire HS Hybride, mais je m'égare. Tout cela vient de changer puisque cette nouvelle édition est réussie, aussi bien du point de vue look que du point de vue plaisir de jeu.

Maman les petits robots qui vont sur terre ont-ils des jambes ?

Battletech est un subtil mélange entre *Magic* et *Netrunner*. De *Magic*, *Battletech* emprunte le système de combat, l'engagement et le dégagement et le principe d'engager certaines cartes pour en payer d'autres. À *Netrunner*, il emprunte le principe des différentes cartes présentes en jeu (et pas seulement les créatures) : on peut taper sur le deck lui-même, attaquer les "terrains" pour les détruire (elles s'appellent ici ressources) et il n'existe aucun problème de timing, le tout se déroulant de façon très séquentielle. Quand je dis subtil, je m'avance un peu car *Battletech* est avant tout un jeu de baston et lorsque l'on sait que la moitié de tous les decks sont des robots (donc des créatures), on voit que le principal intérêt du jeu est le combat (et la différente position des forces armées sur le champ de bataille selon leur vitesse et leur puissance de feu). Au début, on s'y fait difficilement mais au final, c'est simple, logique... et intéressant.

Bien sûr mon gros bêta

Même si certains dessins qui illustrent les cartes ne sont pas du meilleur goût (WotC doit parfois choisir les dessins un lendemain de cuite), le nouveau look des cartes est quasiment parfait, même si j'aurais préféré une plus grande différence entre les trois types de cartes du jeu (histoire de mieux s'y repérer). Les logos des différents clans et maisons sont désormais fort lisibles et permettent de bien s'y repérer lorsque l'on conçoit ses decks.

Le meilleur reste à venir (ta gueule Pascal)

Mais le top du top de chez *Battletech*, ce sont les decks pré-construits qui sortent en même temps que les boîtes de boosters nouvelle édition. On trouve les quatre principaux clans et les quatre plus puissantes maisons pour faire bonne mesure. Le tout est complété par un pouvoir spécial de clan (imprimé directement sur les boîtes) qui met d'entrée dans l'ambiance. Du tout bon je vous dis !

CROC





Unreal

PLUS QU'UN "DOOM LIKE" !

Jeu vidéo PC en anglais
Édité par GT interactive / Digital Extremes / EPIC MegaGames
350 F - Dispo

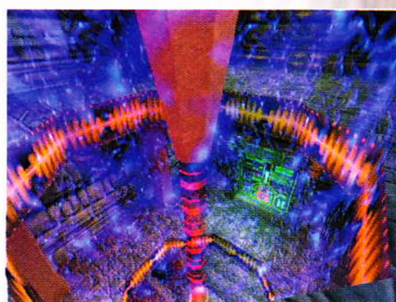
Config. mini. : P166 / 16 Mo de Ram / carte vidéo SVGA / Windows 95 : (équivaut à regarder "La guerre des étoiles" sur une mini-télé N&B)
Config. du colonel Failure : PII 266 / 128 Mo de Ram / carte vidéo ATI All-in-Wonder-pro 8 Mo + 3DFX2 12 Mo / écran 17" / enceintes avec caisson de basse / Windows 98 / Double turbo avec 8 cylindres en V : ("Le Grand Bleu" en grand large...)

Parce que dirigé par un scénario prenant...

En effet, là où la quasi-totalité des jeux du genre ne se résument qu'à un total "shoot" sur tout ce qui a le malheur de bouger, *Unreal* innove avec deux nouveaux types de créatures : la faune locale inoffensive, qui se trouve là pour donner vie et profondeur aux magnifiques extérieurs et qui n'occasionnera qu'une perte de munitions pour les joueurs bœufs, et les autochtones opprimés, les Nalis, qui, si vous les gardez en vie, d'une part en ne les tuant pas, et d'autre part en les défendant quand ils sont attaqués, vous aideront en vous montrant passages secrets, caches de munitions, dépôts d'armes et chemins optimaux. C'est vraiment une dimension supplémentaire dans ce type de jeu que d'avoir à se placer pour combattre, non seulement pour sauver sa peau et occire l'adversaire, mais aussi pour éviter la perte d'innocents. Ça devient très sport, surtout au vu de l'importance que les concepteurs ont porté aux I.A.s régissant les adversaires : esquives, replis, attaques en groupe...

Pour ce qui est du scénario proprement dit, vous devrez me croire sur parole, parce que je ne commettrai pas l'affront de vous dévoiler quoi que ce soit, comme ces stupides torchons à "soluces" pour crétins boutonneux. L'aventure *Unreal* est géniale et sonne vrai, Cinémascope et Dolby stéréo.

Sortant de votre geôle et découvrant l'intérieur dévasté du vaisseau qui vous menait vers une lune-prison, vous aurez tout le loisir de découvrir ce qui est réellement arrivé en consultant les journaux de bord et autres fichiers informatiques... La suite, pour ceux qui y joueront...



...Dans des décors magnifiques !

Là où certains précurseurs, au demeurant responsables d'une forte poussée technologique dans le domaine de la 3D, se contentaient de couloirs glauques et d'une apologie gore et de mauvais goût pseudo-technologico-militaro-démoniaque et surtout illogique, *Unreal* sait varier les genres et vous emmènera tour à tour dans des châteaux, des vaisseaux spatiaux, des temples, des canyons, des rivières souterraines, ainsi que d'autres endroits somptueux, le tout lié logiquement. Les rendus et textures sont incroyables, surtout en ce qui concerne les éléments liquides (rivières, chutes d'eau, lave) ou lumineux (torches, rayons de soleil, brume !).

Ce qui bien sûr nous amène au problème de la configuration, défaut majeur du jeu, mais qui s'estompe à grande vitesse au vu de la dégringolade des prix du matos informatique. En effet, sans un Pentium 166, au moins 32 Mo de mémoire et une 3DFX, point de salut ! Cela dit, pour ceux qui ne sont pas encore équipés, obtenir une 3DFX ne revient plus qu'à 500 F, et la mémoire, on en cause même pas ! Et de toute façon, cela fera tellement de bien à tous vos autres jeux et applications qu'on peut dire qu'*Unreal* vaut largement la peine que vous cassiez votre tirelire.

D'ailleurs, BACKSTAB vous rembourse le jeu et la 3DFX si vous êtes capable de faire les trois *premiers niveaux et de vous arrêter sans vouloir voir la suite...*
Impossible !!!

Colonel Failure, 23rd Netriders

Score : 9/10

Fange

Scénario Shaan en français
Édité par Halloween Concept
59 F
Dispo



Après avoir découvert l'existence d'un postulant au titre d'Homme-Dieu et avoir tiré leur épingle du jeu lors d'un concile meurtrier, le shaani se met de nouveau en branle. Une étrange vision le met sur la piste d'une région oubliée et d'une magicienne recherchée par les autorités humaines. Embarqués dans un périple aux confins des territoires humains, les PJ doivent surmonter d'innombrables dangers et finalement prendre de vitesse un général et ses légions pour espérer démasquer les sombres machinations qui agitent une école de magie des Limbes. Rongé progressivement par la nécrose, le shaani n'a que peu de temps pour éviter la catastrophe. Autant *Archéos* donnait dans l'action et *Edénia* dans la diplomatie, autant *Fange* constitue un intermède historique qui permettra aux joueurs d'en apprendre un peu plus sur Abel Cadrissian. Au final, ce troisième épisode du Cycle d'Odéa enrichi par ces intermèdes imagés promet de longues heures de jeu.

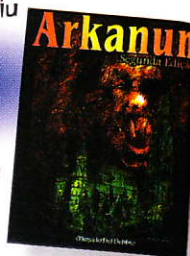
Score : 6/10

Michaël Croitoriu



Arkanum 2nda Ediçào

Jeu de rôles en catalan
Édité par Marcelo Del Debbio
Dispo



Sur un plan d'existence ésotérique, ressemblant à la Terre, des êtres de puissance ont joué avec le feu et ouvert les portes des Enfers. Cette réalité parallèle, nommée Arkanum, a été bouleversée à mesure que les mages apprenaient la magie de la bouche des démons et que ses derniers prenaient de plus en plus de consistance dans la réalité. Le détail c'est que la Terre et l'Arkanum sont si proches qu'il existe de nombreux passages entre les deux mondes qui permettent aux habitants cornus de venir faire du tourisme chez nous. Certains mages se rendant compte du danger décidèrent de les combattre pour continuer à monter en puissance. Vous allez incarner un sorcier puissant en lutte contre les ténèbres des Enfers et sa propre ignorance qui mène une double quête de libération et de savoir. Avouez qu'on pourrait croire que ce jeu est novateur et original. Eh bien non, il s'agit plutôt d'un *Ars Magica* aux petits pieds, qui va jusqu'à mal pomper son système de magie et qui propose pour tout background quelques pages décousues. Les principes de simulation sont ultra classiques et s'apparentent à l'antiquité du JdR. 8 caractéristiques, des tables, des pourcentages, et même des XP en dessert. Une belle tartine de monstres et une trentaine de pages de sorts viennent compléter le tout. Un produit folklorique par la langue utilisée par son auteur, mais bien trop classique et morne pour présenter un réel intérêt. Dommage...

Score : 4/10

Timbre Post

le magazine des jeux de rôles
backstab

vous présente



B ...comme barbare

DOSSIER 39-11

LE BEAU PAYS DES BARBARES À PAPA

"Ma plus grande jouissance, c'est de vaincre mes ennemis, de les chasser devant moi, de leur ravir ce qu'ils possèdent, de voir les personnes qui leur sont chères le visage baigné de larmes, de monter leurs chevaux, de presser dans mes bras leurs filles et leurs épouses.
Le devoir des guerriers de mon clan est d'accourir à mon appel, d'obéir à mes ordres, de tuer qui je désigne. Celui qui ne m'obéit pas aura la tête séparée du corps !"[1]

Prolégomènes barbaro-ludiques et autres grosses rigolades

Avant d'entrer dans le vif sujet, il convient de prévenir le lecteur (qui, sans doute, s'en doute) que ce dossier n'est ni un traité philosophique sur le concept hellène de l'antique métèque, ni un cours magistral sur les multiples invasions hunniques et autres déferlements dont les Vandales ne furent guère Avars. Rappelons en effet aux simples d'esprit et aux lecteurs du Figaro égarés que backstab a pour seule prétention de servir le jeu de rôles, et qu'en conséquence, nous nous contenterons de décrire ici un personnage imaginaire, patchwork éhonté de moult civilisations et cultures barbariques mélangées, assaisonnées au piment fantastique, dont les avatars les plus emblématiques se nomment Conan, Gengis Khan, Éric le Rouge, Attila, Goering ou Milosevic.
Comme qui dirait une classe de perso pour n'importe quel univers médiéval-fantastique en quelque sorte...

Qui es-tu bôôô guerrier ?

"Les Dieux envoyèrent alors contre nous un peuple impitoyable, un peuple sauvage, un peuple n'épargnant ni la beauté de la jeunesse, ni l'impotence des vieillards, ni l'enfance. Les saints temples furent détruits, les objets sacrés profanés, les lieux saints souillés... Les cadavres des prêtres jetés sur la neige en pâture aux corbeaux ; la terre fut abreuvée du sang de nos pères et de nos frères, nos enfants et nos femmes furent emmenés en captivité ; nos villages sont devenus des champs de ronces, notre grandeur s'est évanouie, notre beauté a été détruite."[2]
Deux petites citations valent toujours mieux qu'un long discours (c'est aussi moins fatiguant à écrire), surtout quand, comme celles-ci, elles résument parfaitement l'image de cauchemar qui est celle du barbare dans notre inconscient collectif, encore marqué par les stigmates que les nombreuses invasions ont laissés dans l'Histoire. Avant de nous attarder plus longuement sur les joies simples de la vie barbare, nous allons donc tenter de cerner l'essence profonde du personnage.

• Un pour tous et tous pour Hun

Pour le barbare, le monde se découpe globalement en deux grandes catégories d'individus : d'un côté, les membres du clan (ou, dans les rares cas de grands regroupements claniques, les membres de la horde) et, de l'autre, le reste de l'humanité. Toutes les lois et tous les tabous qui s'appliquent au sein de la famille au sens large n'ont donc pas forcément de valeur à l'extérieur, dès lors qu'il s'agit d'assurer la survie, la richesse ou la gloire du clan. Par exemple, un barbare ne considère pas comme un crime honteux le fait de décapiter un ambassadeur si cela sert ses intérêts, sauf bien sûr, si cet ambassadeur est mandaté par un des clans de sa famille (cf. encadré sur les clans).

• Il est partout et on ne le voit pas

Le barbare le plus attachant et le plus pratique pour les maîtres de jeu est le barbare nomade. Ici aujourd'hui, ailleurs demain, aussi insaisissable que le vent sur la steppe, il peut fondre sur ses proies à tout instant, sans crier gare. Au-delà d'un mode de survie basé sur la transhumance du troupeau, le nomadisme donne au barbare toute sa dimension menaçante. Il devient l'ennemi naturel du sédentaire accroché à ses biens et à ses terres, protégé par les hautes murailles de sa cité et calfeutré dans sa maison. Le barbare, lui, a renoncé à ce confort et à cette sécurité relative, et a choisi de mener une vie plus dure, plus violente mais aussi plus libre, une vie qui endurcit son corps et assèche son âme. Il n'a que mépris pour tous ceux qui ne partagent pas son errance.

• Tout en finesse

Le barbare a toujours un temps de retard sur les autres peuples, tant en matière de sciences et de techniques qu'en matière de civilisation et de culture. Si l'univers dans lequel vous jouez est une projection du Moyen âge classique, vous devez considérer que les clans barbares en sont restés au niveau de nos ancêtres les Gaulois. Le nomadisme joue d'ailleurs un rôle important dans cette stagnation culturelle tout simplement parce que quand on déménage souvent, on ne transporte que le minimum vital. C'est pourquoi son corollaire naturel est le pillage qui permet de prendre aux autres ce que l'on est incapable de produire soi-même.
Alors que les autres peuples se dotent de tout l'arsenal répressif et moral permettant de canaliser la violence et le désordre, le barbare laisse libre cours à la plupart de ses pulsions animales sans trop se poser de questions. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'il apparaisse aux yeux de ses contemporains comme un primitif et un sauvage plus proche de la bête que de l'homme. Le barbare, en précurseur de la guerre psychologique, se sert d'ailleurs volontiers de la terreur qu'il inspire pour saper le moral de ses ennemis.

Là où mon cheval passe, c'est que l'herbe est grasse

Pour le barbare qui, nous l'avons dit, est de préférence un nomade, la notion de propriété terrienne n'a aucun sens. L'appétit du bétail et les impératifs liés au climat et à la saison sont les seuls guides du clan qui est toujours à la poursuite de ces ressources précaires que sont l'herbe et l'eau, poussant ainsi immanquablement les chariots vers le sud en hiver et vers le nord en été. Si les clans appartenant à une même famille trouvent généralement un terrain d'entente concernant la répartition des zones de transhumance (cf. encadré sur les clans), il n'en va pas du tout de même entre les familles et à plus forte raison avec les sédentaires. Cette nécessité de trouver de la nourriture pour le troupeau est donc à l'origine de la plupart des guerres. Plusieurs années de sécheresse pousseront les clans à la recherche de nouveaux pâturages et malheur à ceux qui ont la mauvaise idée de se trouver sur la route du bétail.
L'essentiel du cheptel doit être composé d'un ou deux herbivores de votre choix selon le monde dans lequel vous jouez, dès lors que dans ces animaux, tout est bon. Les Mongols par exemple élevaient des moutons et des yacks desquels ils tiraient le lait, mais aussi la laine, la viande, le cuir et le crottin qui, une fois séché au soleil, était utilisé comme combustible. L'odeur insupportable qui régnait dans les tentes de la horde marqua plus d'un voyageur.
En sus de cet animal de base qui constitue l'essentiel du troupeau, le clan élève également d'autres animaux tout aussi indispensables à sa survie. Il lui faut ainsi impérativement des bêtes de somme capables de tirer les lourds chariots sur lesquels les tentes du campement sont souvent posées non démontées (on parle de chariots tirés par trente-six bœuf). bœuf, chameaux, bisons ou aurochs, peu importe, l'essentiel étant que la bête soit rustique, docile (raison

Barbare



pour laquelle les Huns préféraient le bœuf au chameau, jugé trop caractériel) et supporte les privations sans meugler.
Enfin et surtout, le barbare est un cavalier et il n'est donc rien sans son cheval. Tout barbare, garçon ou fille, apprend à monter dès sa plus tendre enfance. Contrairement à une légende répandue, on choisit de préférence des hongres (chevaux castrés) comme montures. Ils sont beaucoup plus maniables que les étalons qui sont réservés à la reproduction. Le barbare doit faire corps avec sa monture, être capable de toutes les prouesses de voltiges et d'endurance, manier avec la même aisance le sabre, la lance, l'arc et le lasso au plus rapide des galops et sur les terrains les plus accidentés. Leur union pour la survie est si forte que le barbare n'hésite pas à sucer le sang de son cheval pour s'alimenter lorsqu'il est en campagne et que la pitance vient à manquer.
La qualité des chevaux fait donc l'objet d'une attention permanente de la part des guerriers qui sont prêts à déclencher une guerre pour dérober un étalon au pedigree exceptionnel, guerre dont l'issue dépendra d'ailleurs pour une large part du nombre et de la valeur des chevaux dont dispose le clan.

Eh Conan tu descends ?! Euh... pour quoi faire ?

Pour autant que les divers témoignages laissés par quelques courageux voyageurs permettent d'en juger, il semble que le barbare, s'il est un foudre dans la guerre, ne le soit guère dans le travail. Pourquoi d'ailleurs se fatiguer quand la tradition a dévolu aux femmes et aux esclaves la responsabilité des tâches les plus ingrates et quand le pillage permet de se procurer le fruit des efforts d'autrui ?
Seul, en fait, l'artisanat du fer trouve grâce aux yeux des barbares, toujours plus prompts à user de leurs poings que de leurs dix doigts. Les forgerons ont un statut très particulier au sein des clans qui s'arrachent les plus talentueux. On leur prête des pouvoirs magiques de guérison et certains sont capables, avec l'aide des chamans, de forger des lames aux vertus surnaturelles (le chaman y emprisonne un esprit - cf. infra). Ici encore toutefois, le maître de jeu doit considérer que la qualité des armes barbares reste en deçà de ce que ses contemporains peuvent produire.

• Le travail, ça fatigue

Hors période de guerre, la journée type du guerrier barbare est donc partagée entre les quelques soins qu'il consent à apporter au troupeau, les jeux, la chasse et l'alcool. Tout comme le barbare lui-même, passons rapidement

Y a un os !

La règle fondamentale veut que tous ceux qui descendent d'un ancêtre commun (un même "os", disaient les Mongols), souvent une figure mythique vénérée à l'égal d'un dieu, font partie de la même famille et portent donc le même nom. Ils se doivent assistance, hospitalité et respect. Le temps passant, la famille s'agrandit et devient trop nombreuse, mettant en péril la survie du groupe : les bêtes du troupeau se mélangent provoquant tensions puis disputes entre les propriétaires, et les maigres pâturages de la steppe s'épuisent rapidement contraignant la famille à lever le camp plus souvent qu'il n'est supportable, même pour un nomade. Quand le clan originel atteint son seuil limite de population (environ 5 000 personnes), plusieurs clans sont formés qui prennent chacun leur autonomie.
Afin de conserver des liens entre eux, les clans membres d'une même famille se retrouvent une fois l'an dans un lieu sacré habité par l'esprit de l'ancêtre (un arbre, une source, mais aussi un marais, un oasis ou une montagne). Ce rassemblement impressionnant réunit parfois des dizaines de milliers de guerriers et fournit donc aux maîtres de jeu un décor rêvé pour des aventures diplomatico-militaires de grande envergure. Il est bien sûr l'occasion de réjouissances et de beuveries mémorables, mais il permet surtout aux guerriers de se réunir en assemblée pour prendre ensemble les décisions importantes : délimiter les zones de transhumance de chaque clan, élire éventuellement un nouveau chef de famille, entreprendre une guerre ou trancher un différend entre les clans. Tous les votes se font par acclamation. Les guerriers scandent le nom de celui qu'ils soutiennent, tout en entrechoquant bruyamment leurs épées contre leurs boucliers. Nos députés n'ont donc, une fois de plus, rien inventé.
Enfin, ultime sous-ensemble du groupe, la tribu, qui est tout simplement un essaimage du clan, auquel elle reste bien évidemment rattachée tout comme à la famille.

Barbare



sur l'élevage et arrêtons-nous sur ses autres activités autrement plus excitantes.

Au nombre des jeux que les guerriers pratiquent couramment, citons la course de chevaux, assortie de toutes les prouesses acrobatiques d'usage (ramasser un bonnet avec les dents au grand galop...), le polo, plus proche du bouzkachi afghan que des rencontres aristocratiques de Cambridge (les compétiteurs réunis en équipe de cinq ou six joueurs tentent de s'arracher une peau cousue et bourrée de foin qu'il faut ensuite ramener dans le camp adverse ; tous les coups sont bien sûr autorisés), le tir à l'arc, à pied ou monté, et la lutte.

La chasse occupe elle aussi une grande partie de son temps. Pratiquée surtout pour le plaisir, elle entre néanmoins pour une bonne part dans l'économie du clan puisqu'elle permet de fournir quotidiennement son demi-kilo de barbaque au barbare, sans décimer le troupeau. Trois types de chasse sont en vigueur.

- La battue tout d'abord. Elle mobilise un grand nombre d'esclaves qui interviennent en tant que rabatteurs et n'est donc utilisée que pour les gros gibiers (loups, ours, kangourou du chaos ou tout autre prédateur féroce hantant votre univers de prédilection). Un chef de guerre intelligent utilisera sans vergogne ces périodes de grandes chasses, qui vident le camp d'un grand nombre de guerriers, pour passer à l'offensive.

- Seconde technique, la chasse à l'arc. C'est la méthode la plus courante parce qu'elle requiert peu de moyens (un arc et un chasseur suffisent) et parce que tous, jeunes et vieux, peuvent s'y exercer, en petits groupes ou seul, sans réel danger. Les lapins, perdrix et autres rongeurs de la steppe constituent de cette façon la base carnée de l'alimentation barbaresque. Pratiquée à pied ou à cheval, la chasse à l'arc a également une fonction militaire puisqu'elle assure un entraînement régulier à tous les guerriers.

Une variante de ce type de chasse consiste à remplacer l'arc par une perche à lasso qui, comme son nom l'indique, est une perche terminée par un lasso dans lequel le cavalier, s'il n'est pas trop manchot, parvient à serrer la tête de l'animal poursuivi.

- L'oisellerie, enfin, est un sport fort en vogue. Portés au poing ou sur le pommeau de la selle, les aigles, gerfauts et faucons font l'objet de tractations enflammées entre les clans, tant pour leur qualité de chasseur que pour le prestige octroyé au guerrier qui possède les plus beaux et les plus rapides.

• Le barbare y est deux ! C'est vil...

Ultime passe-temps, la boisson, souvent présentée avec quelque raison comme le principal fléau des clans, fait de véritables ravages au sein de la population masculine. Tout le monde boit plus que de raison et sans complexe pour chercher l'ébriété, quitte à regretter ensuite amèrement les sottises accomplies sous l'empire de l'alcool. Pour le maître de jeu, ce penchant pour le lait de jument fermenté (blurps !) est un excellent moyen de mettre ses personnages dans de fort mauvaises postures. Un pari idiot, une bravade ou une bagarre qui tourne mal, et c'est parti pour l'aventure.

• La femme est le meilleur ami de l'homme

Les filles se coltinent donc non seulement toutes les tâches domestiques mais aussi la traite des juments, dont le lait fermenté fait la joie des garçons, la confection des vêtements et des toiles de feutre pour les tentes, des sacs de peau, des tapis, des selles, des harnais et, quand il leur reste un peu de temps, elles vont à la pêche ou à la cueillette. Rien de bien nouveau sous le soleil du machisme.

Les travaux les plus rudes sont cependant réservés aux esclaves qui sont pour la plupart des prisonniers de guerre, à moins qu'ils n'aient été donnés au clan suite à un jugement, en compensation d'une offense, d'un vol ou d'un crime. Le barbare ne maîtrisant que les artisanats les plus rudimentaires (travail de la laine, du bois, du cuir et du métal), il apprécie particulièrement les esclaves possédant un savoir-faire dans les autres techniques ou, cas plus fréquent, les mêmes techniques que lui mais à un niveau d'expertise supérieur au sien. Lors des pillages, les chefs prennent donc garde à ce que les meilleurs artisans de la ville soient épargnés pour pouvoir servir ensuite le clan.

La stratégie c'est 10 contre 1, par surprise et par-derrière

La chasse au lapin est certes forte excitante, surtout bourrés, mais il arrive toujours un moment où les guerriers ressentent au plus profond de leur être l'impérieux appel de la bataille. Selon ses proportions et ses enjeux, la guerre requiert ou non un minimum d'organisation militaire. Dans les moments de grandes concentrations claniques, le chef de la horde bâtit une véritable pyramide de commandement, avec ses chefs de section (10 hommes),

Tout ce qui est à toi est à moi aussi

Une loi ancestrale partagée et appliquée par tous les clans édicte que chaque homme ne peut posséder que ce qu'il est capable de transporter. Simple règle de bon sens lorsqu'on pratique une vie nomade, cette loi a aussi d'importantes répercussions sur la société et sur la mentalité barbare. C'est au nombre de chariots qu'il possède que l'on mesure la richesse d'un homme et c'est aussi en s'appuyant sur cette coutume profondément ancrée dans son esprit que le barbare justifie le pillage. Un sédentaire possède beaucoup plus de biens qu'il peut en transporter et il n'est donc pas réellement immoral de le délester du surplus.

ses capitaines (100 hommes), ses commandants (1 000 hommes) et ses généraux (10 000 hommes). N'en déduisez pas pour autant que les armées barbares sont aussi disciplinées qu'une légion romaine, loin s'en faut. Le chef n'a de légitimité que parce qu'il guide ses hommes vers la victoire. En cas de défaites répétées (deux ou trois), le général malheureux est rapidement sanctionné par une mutinerie et par l'élection d'un nouveau chef.

• Qui sème le blé, récolte le pillage

Mais ces rassemblements restant exceptionnels, le cadre militaire le plus courant demeure celui du clan, plus rarement de la famille. Ce sont alors tout naturellement les chefs respectifs des clans en présence qui prennent le commandement de leurs hommes, après s'être concertés sur la fonction de chacun au cours de la campagne. De toute façon, le but des manœuvres militaires est clairement établi. Il consiste à affaiblir l'ennemi le plus possible jusqu'à ce qu'il soit mûr pour l'assaut décisif. Pour y parvenir, tous les moyens sont bons et c'est certainement là une des principales forces militaires du barbare. Car là où les guerriers dits civilisés répugnent à employer des biais jugés déloyaux, le barbare lui ne vise qu'un objectif : la victoire.

La tactique de base est le harcèlement combiné à l'embuscade. Les archers montés surgissent soudain sur les flancs de l'armée ennemie et la criblent de flèches, tournant les sabots dès que l'adversaire répond à l'attaque. Deux, trois, dix, vingt rotations d'archers se succèdent ainsi, jusqu'à ce que, excédé, le général adverse donne l'ordre de la poursuite. Les cavaliers continuent alors à tirer sur leurs poursuivants, afin d'être sûrs qu'ils ne lâcheront pas le morceau, puisque le but de cette manœuvre est d'attirer le détachement adverse dans l'embuscade tendue quelques kilomètres plus loin par le gros des troupes. Si l'adversaire refuse la poursuite, les archers continuent leurs rondes infernales jusqu'à ce que l'adversaire soit suffisamment affaibli pour que les sabreurs achèvent le travail. Mais là encore, le barbare ne s'encombre pas de vains principes éthiques. Pour s'assurer une victoire encore plus facile sans risquer de se faire trouer la peau inutilement, il fait précéder l'assaut des cavaliers par une vague d'esclaves à pied qui bloquent les charges ennemies en se faisant tailler en pièces et permettent aux guerriers d'arriver au contact sans dommage. Fin du fin, ces esclaves sont parfois habillés comme des guerriers afin de tromper l'ennemi sur l'importance des troupes.

En cas de siège, le barbare préfère l'attente à l'attaque. Avec l'aide des ingénieurs étrangers réduits en esclavage, il dresse quelques machines de guerre (trébuchets, balistes, catapultes...) et pilonne jour et nuit tant les murailles que la ville elle-même. Pierres et étoupes de poix enflammées, mais aussi têtes de prisonniers, charognes et corps malades font partie des projectiles ordinairement employés. Comme les clans répugnent autant que possible à lancer un assaut qui ferait un grand nombre de victimes dans leurs propres rangs, la seule planche de salut pour les habitants consiste à se défendre bec et ongle dans l'espoir que cette pugnacité découragera l'envahisseur.

Feintes, mobilité, ruses de guerre, harcèlement et embuscades sont donc les maîtres mots de la tactique barbare. à tout cela il convient aussi d'ajouter la sauvagerie, sans laquelle le personnage perd une bonne partie de son charme. Car ce n'est qu'une fois l'armée ennemie défaite ou la ville assiégée prise d'assaut que l'apocalypse barbare se déchaîne vraiment. Femmes, vieillards, enfants, hommes et animaux, tous sont passés au fil de l'épée (exception faite, nous l'avons dit, des artisans compétents). Pour être bien sûr qu'aucun petit malin ne fait le mort, toutes les têtes sont méthodiquement tranchées et empilées à l'entrée de la ville. Une fois la population massacrée, les lieux saints sont souillés, les tombes profanées, la ville ou le village est pillé puis brûlé. Cette tactique n'est pas gratuitement sadique : elle permet non seulement de faire le vide sur les lignes arrière en tuant tous les hommes, mais elle a surtout pour objectif de terroriser les populations non encore soumises en massacrant femmes et enfants. Les prochains villages feront moins les malins et ouvriront grandes leurs portes à l'envahisseur. Ce qui ne l'empêchera d'ailleurs peut-être pas de les massacrer tous. Si toutefois il les épargne, ce n'est certainement pas par reconnaissance, mais seulement parce que le clan doit reconstituer son stock d'esclaves.

• La victoire ou la mort, mais plutôt la victoire quand même

Aucun stratège ne l'ignore, la meilleure des tactiques ne vaut rien sans des guerriers efficaces. Aguerri par un entraînement quotidien, par les longues heures de chasse et par les jeux virils auxquels il s'adonne, le barbare a l'esprit tendu vers la bataille. Reste à équiper son corps.

Les armes de prédilection du barbare sont suffisamment rudimentaires pour qu'il soit capable de les entretenir et de les réparer lui-même.

En pays barbare, l'arc est roi. Fabriqué en os plutôt qu'en bois et doté d'une double courbure, il permet aux archers de projeter leurs flèches à plus de cinq cents mètres. Bien plus que sur l'arc lui-même, c'est sur les flèches que le guerrier fait montre d'inventivité. Il en existe de toute sorte, selon l'usage que l'on compte en faire. Les plus courantes ont une longue pointe triangulaire en os, mais on en fabrique également à bout rond pour assommer le gibier sans le blesser, dotées de crochets pour la pêche ou percées de trous afin d'amplifier le sifflement du projectile ce qui produit toujours son petit effet sur l'adversaire lorsque l'air vibre des hurlements stridents de mille traits décochés en même temps (Goering n'a lui non plus rien inventé).

Assez loin derrière l'arc, viennent le sabre ou l'épée, la hache, le lasso et le javelot. Pas grand-chose à dire sur l'épée, sinon que le barbare essaye toujours de la dégainer le plus tard possible. La hache par contre est plus intéressante. De taille réduite, elle peut facilement être lancée quelques mètres avant l'arrivée au contact. Le lasso n'a que peu d'intérêt au plus fort de la bataille, mais il permet de ramener les fuyards qui avaient l'outrecuidance de vouloir échapper à leur funeste sort. Quant au javelot, son maniement exige quelques qualités acrobatiques. Terminé par un crochet, il n'est pas propulsé, mais sert à ferrer le cavalier adverse pour le tirer ensuite à bas de son cheval. Dans la tourmente furieuse des mêlées, son emploi est donc réservé à quelques experts.

Côté armure, pas de quoi fouetter un Panzer. Le bouclier rond à umbo central est en bois recouvert de peau, beaucoup plus rarement de métal. Le casque de fer couvre la nuque, les oreilles et s'enrichit parfois d'une nasale. On y fixe volontiers un cimier de plumes ou de crins. La cuirasse enfin est faite de quatre ou cinq lamelles de cuir laqué qui protègent uniquement le torse et l'abdomen. Difficile de toute façon de tirer à l'arc à cheval en armure de plaques.

• Finis ta soupe ou le barbare va venir te chercher !

On l'a compris, le barbare met toute son intelligence tactique au service de sa propre intégrité physique. Pourquoi chercher à prendre un mauvais coup quand on peut descendre l'ennemi de loin ? À quoi sert la gloire six pieds sous terre ? La manière dont le barbare joue de la frayeur qu'il inspire rentre d'ailleurs parfaitement dans cette logique. Les guerriers usent ainsi de leur réputation de sauvagerie pour pousser l'ennemi à la reddition

Nos amis les bêtes

Ordinairement chargés de la garde et de la protection du troupeau, les chiens font également systématiquement partie des expéditions militaires. Ce sont de préférence de grands dogues à poil ras, lourds, agressifs et méchants. Lorsqu'ils tiennent une proie, ils ne la lâchent plus, raison pour laquelle on évite de les emmener à la chasse. Lors des batailles par contre, ils sont juchés sur la croupe du cheval, prêts à bondir sur le premier ennemi qui passe et qui souvent trépasse peu après, la gorge déchiquetée.

Encore un peu de lard rance pour finir ta viande pourrie ?

Avant d'en arriver à la solution qui consiste à ouvrir une plaie sur l'encolure de sa monture pour en aspirer le sang, le barbare, lorsqu'il a faim et lorsque la nourriture manque, a recours à un petit sac qu'il porte toujours sur lui et qu'il remplit de tous les restes de ses repas. Os mal rongés, morceaux de pains rassis et lards de six mois marinent au chaud dans cette besace jusqu'à ce que le guerrier affamé y plonge la main, en ayant soin de toujours choisir le plus vieux de tous les restes. Pas con...

Les compétences du barbare

Compétences fortes : équitation, arc, lutte, chasse.

Compétences moyennes : sabre/épée, fouet, lasso, javelot à crochet.

Compétences faibles : natation, artisanats (bois, cuir, fer...).

ou à la fuite et éviter le combat. Et au cas où la réputation ne suffirait pas, ils se griment et se scarifient le visage, s'enduisent les cheveux de graisse rance, hurlent et grognent, entrechoquent bruyamment les épées et les boucliers, bref développent toute la panoplie dramatique du primitif sanguinaire, ultime prédateur de l'homme. Ces sédentaires, un rien leur fait peur...

Pour en finir avec le chapitre guerrier, tordons le cou à une idée reçue qui prête au barbare des talents berzerks. Aucun barbare n'est assez fou pour se précipiter torse nu et le sabre au clair au cœur des assauts. à moins bien sûr qu'il ne soit ivre et c'est plus sûrement dans cette direction qu'il faut chercher l'origine de la légende. On sait bien, en effet, que l'alcool décuple l'agressivité, insensibilise à la douleur et rend con, toutes qualités couramment attribuées au guerrier berzerk.

Le totem est tabou

C'est bien connu, les Gaulois ne craignent qu'une seule chose, c'est que le ciel leur tombe sur la tête. Bien sûr, il ne s'agit pas de comprendre le mot "ciel" au sens du joli plafond bleu et moutonnant qui nous tient lieu d'horizon. Le ciel, ici, représente toutes les puissances surnaturelles sur lesquelles le barbare n'a de prise que s'il a recours à un intermédiaire qualifié : le chaman.

• Traits d'esprits

Pour le chaman et donc pour le barbare, tout ce qui vit en cette vallée de larmes possède non seulement un corps mais aussi une âme. Hommes, bêtes, plantes et minéraux, tous sont dotés d'une parcelle d'éternité qui les relie à l'autre monde, celui du sacré, dans lequel vivent les esprits. Les deux mondes, profane et sacré, sont intimement liés l'un à l'autre, si bien que les actions des esprits ont une influence directe ici bas. Un violent orage ou un tremblement de terre sont les signes certains d'un grand bouleversement de l'autre côté. Ces deux mondes sont d'ailleurs si profondément unis qu'il est tout à fait possible de passer de l'un à l'autre. Certains esprits s'incarnent ainsi dans un arbre, une source, une montagne, un cheval, un homme (ça s'appelle une possession) ou même un arc. Ces lieux, ces objets et ces êtres habités par un esprit bénéficient aussitôt des pouvoirs surnaturels de ce dernier. On peut imaginer un arc habité par un esprit du vent ou une source par un esprit de la grenadine. Mais ce phénomène d'incarnation spirituelle reste l'exception. Les esprits n'ont finalement pas grand-chose à gagner en faisant ce choix, puisqu'il leur est possible d'intervenir, aussi efficacement, directement depuis le monde des esprits.

• Explicit spirit

Dans les terres sacrées, vivent autant de types d'esprits différents qu'il y a d'espèces de plantes, d'animaux et de pierres sur terre, auxquels s'ajoutent les grands esprits et leurs multiples rejetons que sont les esprits du vent, du feu, de l'eau et de la maladie, ainsi que tous les esprits des ancêtres. Or, chacun de ces esprits possède un pouvoir immense sur la chose ou l'être qu'il représente. Un esprit du vent peut déclencher une tempête, un esprit de la forêt vous perdre dans ses futaies, un esprit du bison éloigner les troupeaux des lieux de chasse, un esprit du pruneau donner la diarrhée, etc. En outre, tous les esprits peuvent accéder aux rêves des mortels. Enfin, à l'instar du peuple corse, les esprits partagent tous un trait de caractère commun : ils sont terriblement susceptibles.

C'est pourquoi le barbare prudent tente de n'en froisser aucun en respectant à la lettre les tabous imposés par le chaman. Par exemple, pour ne pas incommoder les esprits des rivières et des lacs qui fournissent eau et poissons aux clans, les chamans mongols interdisent aux guerriers de s'y baigner (véridique). Conséquence directe du tabou, le barbare pue ou ne se lave que lorsqu'il pleut et il ne sait pas nager. La transgression de l'interdit n'est pas prise à la légère puisqu'elle est aussitôt sanctionnée par la mort du fautif, seule offrande capable d'apaiser le courroux de l'esprit offensé. On agit de même avec les esprits des ancêtres, auxquels on offre toujours un peu de ce que l'on boit ou mange, avec le gibier abattu à la chasse auquel on présente ses excuses (interdiction est d'ailleurs faites au chasseur de tuer les animaux des esprits auxiliaires du chaman de son clan - cf. infra), etc. Même s'il ne se fait pas prendre par les siens, celui qui refuse de se plier aux rituels risque gros car les esprits voient tout.

• Esprit de contradiction

Pour rester en bons termes avec le monde sacré ou pour lutter contre l'animosité d'un esprit mal léché, il faut demander l'assistance des chamans. Ces derniers possèdent deux moyens d'intervention.

Le premier consiste à faire appel à leurs esprits auxiliaires. Lors de son initiation, le chaman a appris à convoquer et à contrôler quelques esprits qui deviennent dès lors ses esclaves. La majorité des chamans possèdent quatre ou cinq esprits auxiliaires. Les esprits permettant de contrôler le troupeau et le gibier sont les plus appréciés. La connaissance des rituels et des incantations permettant d'asservir tel esprit de l'au-delà est un secret que les chamans se transmettent de maître à disciple, surtout s'il s'agit d'un grand esprit (feu, maladie, vent...) car cet ascendant donne au chaman un pouvoir considérable sur notre monde. Donc, lorsqu'un problème se pose au clan, le chaman entre en transe, appelle ses esprits auxiliaires et leur demande d'intercéder en faveur du clan auprès des esprits responsables. Des offrandes sont faites, des excuses ou des réparations consenties et, le plus souvent, tout rentre très vite dans l'ordre. Les choses se compliquent parfois lorsque l'esprit courroucé exige une réparation à la hauteur de l'offense. Ramener un poisson vivant au bout du monde dans les eaux de la rivière, ne plus parler tant que l'on n'a pas vaincu un esprit du vent à la course, battre le Brésil en finale... Le maître de jeu peut user à loisir de cet artifice pour lancer sa troupe dans toutes sortes de quêtes épiques.

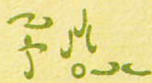
• Mauvais esprit

Mais si l'esprit fauteur de troubles refuse toute tentative de conciliation amicale, le chaman utilise sa seconde arme. À l'instar des esprits qui peuvent venir sur terre, le chaman est en effet capable de visiter les terres sacrées. Pour ce faire, il ingère une drogue qui plonge son corps en catalepsie et éjecte de sa carcasse ce qu'on nomme couramment un corps astral, autrement dit son âme. Une fois dans le

Si la horde est d'or, ses rêves sont d'argent

Pour des raisons souvent nébuleuses qui tiennent autant du concours de circonstances que de la réelle volonté politique, il arrive parfois que les familles se regroupent sous la bannière d'un chef charismatique auquel l'ensemble des guerriers acceptent de prêter temporairement hommage. La relative faiblesse militaire des clans tenant essentiellement à leur éclatement, cette union de la horde, pour éphémère qu'elle soit, donne aux clans barbares assemblés une puissance redoutable, dont ils usent aussitôt pour piller à tout va. Fort heureusement pour les sédentaires, ces grands regroupements ne durent jamais très longtemps car les dissensions claniques reprennent vite le dessus.





Barbare



monde sacré, le chaman convoque l'esprit chagrin et, avec l'aide de ses esprits auxiliaires, passe à l'attaque. À cinq ou six contre un, l'esprit ne fait généralement pas le poids et la cause est entendue. Hors période de crise, les chamans pratiquent également la projection astrale pour discuter avec les esprits et s'attirer leur amitié ; une amitié qui n'est pas totalement désintéressée, on s'en doute...

Outre la domination d'esprits auxiliaires et la projection astrale, le chaman maîtrise également les arts de la divination. Il faut savoir que dans les terres sacrées, le temps n'existe pas. En conséquence, les esprits peuvent voir indifféremment le passé, le présent et l'avenir. Ils distillent ce savoir avec parcimonie et ont soin de crypter leurs messages afin qu'ils ne soient compris que par les initiés. Les rêves sont une source intarissable de prophéties, mais le chaman utilise également les chevaux sacrés, les os brûlés, le sable...

C'est beau un barbare qui joue !

L'unique prétention de cette courte prose était de présenter sous un jour différent un des plus vieux personnages de l'heroic fantasy. Que vous utilisiez l'archétype dépeint en l'état ou que vous l'adaptiez à votre convenance importe peu. Ce qui est important, c'est que vous usiez du barbare dans vos scénarios et surtout que vous l'incarniez lors de vos parties en acceptant de voir en lui autre chose qu'un guerrier fort en gueule et aussi méchant que bête. Le barbare est au contraire l'exemple parfait d'une adaptation réussie à un environnement (la steppe), à un mode de vie (le nomadisme) et à une époque (le Moyen âge). Quant à le transposer sous d'autres cieux et en d'autres temps, cela fera peut-être l'objet d'un prochain dossier.

Ben

Notes

(1) *Propos attribués au très facétieux Gengis Khan.*

(2) *Sérapion Vladimirskiy (ça ne s'invente pas), évêque de Vladimir, après le passage des hordes mongoles dans son diocèse.*

D'où qu'tu r'viens encore, tu sens l'fauve !

On a parlé parfois de chamans capables de prendre la forme d'un animal. Cette rumeur est tout à fait fondée, même si l'exagération populaire a vu une transformation là où il n'y avait qu'une projection. Parvenu à un haut niveau de maîtrise, le chaman parvient en effet à propulser son corps astral dans le corps d'un animal. Tant que dure la projection, le chaman bénéficie de tous les avantages qu'on peut tirer d'un corps d'aigle, d'ours ou de guépard. Les chamans qui usent de cette technique de possession pour prendre le contrôle d'êtres humains sont appelés sorciers et, quand ils sont démasqués, ils sont mis à mort sans autre forme de procès.

casque avec
protections de nuque

petit
bouclier
renforcé

protection en os
(pour le tir à l'arc)

sabre

épée

poignard

arc

veste de
cuir clouté

flèche ?

bottes
de cuir

carquois à
fermoir

sac à provisions

éperons
d'os

Leur équipement ne semble guère varier, j'ai pu assez facilement en dresser un petit inventaire. Mais j'ai du faire le croquis de mémoire.

Écrire! Jamais la sensation du stylet et l'odeur de l'encre ne m'ont paru si douces. Il semble que mes mains tâchées de sang et de boue retrouvent enfin un peu de leur liberté.

Ces lambeaux de cuir tannés sont les pages de mes mémoires. Mon nom est Jarel. J'ai cru mourir le jour où mon village a été réduit en cendres par la horde qui me nourrit aujourd'hui. Je pense être le seul prisonnier à avoir survécu. Le seul qu'ils aient gardé. Le Chaman a besoin de moi pour travailler le cuir et les peaux. Je crois qu'ils n'ont pas remarqué la disparition de celles-ci.

Je m'étonne chaque jour d'être encore en vie. Miracle? Destinée? Ces barbares me tueraient si je leur devenait inutile. Une chance que leur chef religieux semble avoir besoin de moi. Chaman. Leur langue m'est

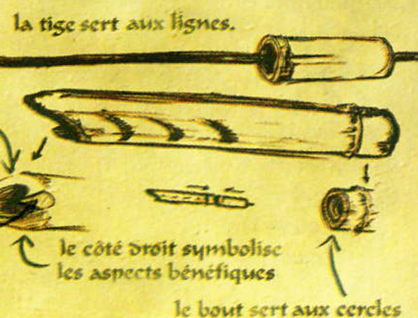
es magiques. Ils peuvent être écrits, brodés, gravés, tatoués. Le Chaman si maîtriser la durée des effets et leur puissance grâce au support. arrive qu'un rune soit mal écrit, alors dévastateurs.

L'organisation de la tribu est déconcertante. Leur religion est un mélange d'animisme et de croyances élémentaires. Superstitions. Culte des anciens. Le Chaman communique avec l'âme des défunts. Il utilise des mots et des runes sacrés. Apparemment, ces symboles leur servent également d'alphabet. Leur langage est comme leur mode de vie. Rudimentaire. Dur. Nombreuses références à la Steppe.

Ainsi, ce trait, qui semble composer chaque phrases, représente aussi la steppe. Il peut être plus ou moins long en fonction de la complexité du texte.

J'ai commencé à retranscrire les runes, dans l'espoir de mieux les comprendre. Chaque symbole est associé à un élément, une humeur. Certains font peur aux barbares. Certains ne doivent pas être prononcés. C'est le Chaman qui détient leur pouvoir.

Pour les inscrire, il utilise un bambou taillé dont l'utilisation s'avère assez complexe.





La Terre est le domaine des morts.
Ce qui vient de la Terre doit être transformé purifié? ou dé...

Dans une phrase, ce qui est dessous n'est pas bon, ou est mort...

Le "séparateur" sert à lier les mots d'une "phrase". Un O veut, le plus souvent, dire "et".

Les numérateurs ou les répétitions donnent la quantité ou l'importance (plutôt vague d'ailleurs)

Une ligne se lit de gauche à droite. Les signes sont placés par ordre d'importance dans la phrase.



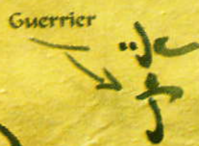
Le signe de fin semble indiquer la fin d'un "paragraphe".

"L'alphabet" des runes est assez mystérieux.
Chaque signe possède plusieurs sens :

C'est un mot, s'il est seul ou au-dessus d'un autre signe



C'est un "adjectif" ou un complément, s'il est empilé avec un mot



ou une opposition si deux signes sont côte à côte



Et c'est un verbe s'il est sur un "séparateur"

Tirer

Les runes magiques, eux, ne sont employés que par le Chaman. Ils sont toujours écrits sans ligne de phrase, mais seule leur substance les diférencie des autres écrits. Je ne sais toujours pas de quoi elle est composée.Sans doute un mélange de pigment et d'une partie de ce qu'ils représentent.Je n'en suis pas sûr cependant. C'est un secret jalousement gardé.
Il semble que le Chaman utilise ces runes pour concentrer l'essence de ce qu'ils représentent. Je ne sais pas trop comment il procède, mais cela lui confère de puissants pouvoirs.



Depuis quelques jours, Korann a l'air de me surveiller. Le Chaman se doute de quelque chose. Il a du remarquer la disparition des peaux. Aujourd'hui, il a interrogé les runes à mon sujet. Larr désigne un étranger. Que veut dire Hog?

La vie a rep

présence et je peux désormais

L'alphabet est plus complexe que je ne l'avais cru. Il existe des variantes selon les
Goran Korann? en utilise une version assez simple.
J'ai pu comprendre qu'un • indique, le plus souvent, un danger, proportionnel au nombre de points. De même, un ● définit un être vivant. Ils remplacent donc les ● par des • dans les numérateurs dénombrant des morts.

Ces lignes sont sans doute les dernières. J'espère pouvoir cacher ces pages à temps. Korann a découvert mon travail et je crois comprendre sa colère. Les esprits interdisent l'écriture de certains runes. Mon alphabet ne doit pas être découvert. Je n'ose imaginer ce qu'ils vont faire de moi. Ces mémoires vont causer ma perte. Puissent-elles servir un jour.

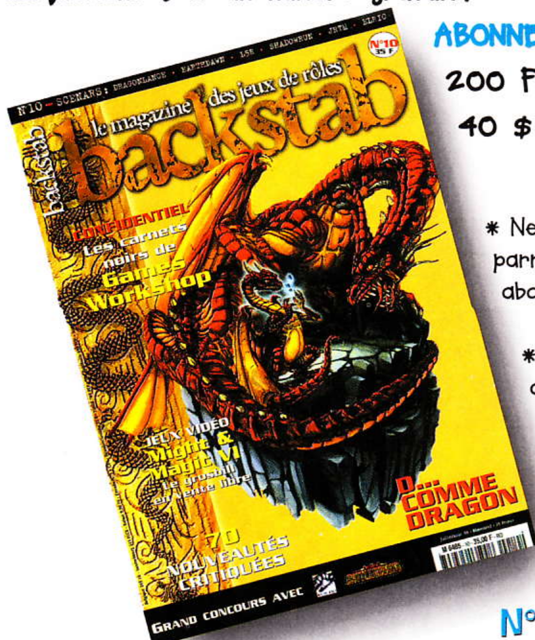


Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez cette figurine !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB** + votre cadeau au prix de 175 Francs France et DOM TOM uniquement soit un numéro gratuit !

N°1 : DISPO

ABONNEMENT ÉTRANGER :
200 F/One year subscription
40 $ US.



N°10 : DISPO

* Ne peuvent être parrains que les abonnés.

** Tout nouvel abonné parrainé recevra un cadeau d'abonnement.



N°2 : ÉPUISÉ



N°3 : DISPO



N°4 : ÉPUISÉ



N°5 : DISPO



N°6 : DISPO



N°7 : DISPO



N°8 : DISPO



N°9 : DISPO

Devenez parrain et recevez une deuxième figurine au choix



A



B

Avec ce bulletin je peux m'abonner et commander les anciens numéros de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **Backstab** 7, rue de Paradis 75010 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT ET MA FIGURINE

☐ **OUI, je m'abonne** .... **175 F (ou 200 F pour l'étranger)**

Nom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pays : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Age : |_|_| Profession* : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Téléphone* : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Quels sont vos jeux préférés* : ....

....

**facultatif*

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

SON ABONNEMENT ET SA FIGURINE

☐ **OUI, j'abonne un ami** .... **175 F (ou 200 F pour l'étranger)**

et je choisis mon cadeau : A B

Nom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pays : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Age : |_|_|

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

ANCIENS NUMEROS

☐ Je commande le **numéro 1** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 3** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 5** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 6** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 7** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 8** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 9** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 10** .... **35 F (40 F pour l'étranger)**

Un scénario pour AD&D

une si jolie petite vallée...

Ce scénario s'adresse à une équipe d'aventuriers de niveau 6 à 7. Ils sont chargés d'escorter un érudit désireux d'étendre ses connaissances sur une région méconnue du monde. Cette histoire peut s'adapter sans difficulté aux différents univers d'AD&D. Le meneur devra posséder le Bestiaire Monstrueux Forgotten Realms Appendice I et il peut s'avérer utile d'avoir Le Manuel Complet du Barbare.





Une mission banale

Ignacius Mandalor est un érudit qui travaille pour la couronne. Il écume les archives à la recherche d'informations concernant des territoires mal connus. Une fois ses recherches terminées, il organise une expédition afin de mettre à jour ses notes. Justement, il vient d'achever son travail en bibliothèque à propos d'une étrange vallée dont il a connu l'existence par le récit de voyage d'un explorateur du nom de Nioth la Main Noire. Ce texte relate les pérégrinations d'une compagnie d'aventuriers. Ces derniers auraient découvert la tombe d'un certain Magnus Blackheart. Malheureusement, Ignacius n'a pas retrouvé grand-chose sur ce personnage, mais il pense qu'il s'agit d'un nécromant qui, selon les légendes, aurait régné sur un vaste empire avant d'être abattu. En tout cas, Ignacius monte une expédition afin d'aller explorer la vallée et la tombe. Pour cela il a engagé les joueurs, il accepte de les payer 2 000 pièces d'or, leurs frais de voyage étant pris en charge par l'érudit. Les aventuriers peuvent consulter ses notes pour se faire une idée des dangers qui les attendent.

L'expédition

Ignacius a monté une caravane afin de se rendre jusqu'à la vallée. Elle est composée de dix ânes portant la nourriture, le matériel nécessaire au campement, des outils, des cordes... Afin de conduire cet équipage, l'érudit a fait appel à cinq âniers. Outre les aventuriers, l'expédition compte aussi un jeune apprenti de quinze ans du nom de Gam, une jeune femme représentant la couronne s'appelant Armilia Silkwood. Elle est là pour juger de l'opportunité de coloniser la vallée. Les joueurs sont chargés d'assurer la sécurité du groupe.

Une agréable ballade

Le voyage jusqu'aux Montagnes Blanches ne pose aucun problème et permet aux membres de l'expédition de faire plus ample connaissance. Le maître de jeu peut décider de rajouter une ou plusieurs rencontres lors du trajet. Quoi qu'il en soit, les joueurs arrivent en vue des contreforts montagneux alors que le soir tombe. Le soleil couchant éclaire de ses derniers rayons les pics aux neiges éternelles. S'ils font du bruit, ils risquent d'être les victimes d'une embuscade tendue par une dizaine de guerriers. Dans le cas contraire, ils pourront surprendre un groupe d'hommes en train de se préparer à passer la nuit dans une petite combe. Ils possèdent une dizaine de mules fortement chargées. Si les joueurs prennent contact avec ces voyageurs, l'accueil sera froid à la limite de l'agressif. Si malgré les coups d'œil hargneux, les PJs décident de passer la nuit avec les étrangers ou s'ils s'écartent pour trouver un autre abri pour la nuit, ils se feront attaquer. Leur campement est sommaire, le chargement consiste en plusieurs dizaines d'armes de fer (épées, haches, pointes de flèches...). Chaque homme porte un tatouage représentant un trident. Il n'y a pas possibilité de faire de prisonnier, chaque guerrier possédant une dose de poison dissimulée dans une dent. Ils préfèrent se donner la mort plutôt que d'être capturés.

La mystérieuse vallée

Les PJs triment toute la journée à essayer de trouver le passage que la compagnie de Nioth la Main Noire avait emprunté pour pouvoir gagner la vallée. À l'aide du récit et des indications d'Ignacius, l'équipe arrive à trouver un étroit goulet qui semble correspondre. Malheureusement, il est trop petit pour pouvoir faire passer les ânes. Armilia décide donc de faire un camp de base à partir duquel le groupe pourra faire ses explorations, les cinq âniers étant désignés pour le garder. Les joueurs s'enfoncent dans les ténèbres. Le passage est difficile, la hauteur ne permettant pas de se mettre debout, ils sont parfois obligés de ramper. Souvent, il leur faut faire demi-tour car il existe de nombreux embranchements qui conduisent nul part. Enfin, celui qui ouvre la marche aperçoit un rai de lumière. Il émerge d'une petite chatière et débouche à flanc de montagne. Une grande vallée s'étend devant lui. Elle est entièrement recouverte de forêt aux arbres énormes. Cependant, il est difficile de distinguer avec netteté car une brume plane au-dessus de la forêt, troublant la vue. On sent une forte humidité et des nuages de moustiques virevoltent. La forêt semble pleine de vie, de curieux cris se répercutant dans la vallée. Au fur à et mesure que les joueurs descendent dans le val, l'atmosphère devient étouffante, les arbres gagnent en hauteur atteignant parfois les quatre-vingts mètres, le sol devient spongieux. La chaleur ne faisant qu'augmenter, il s'avère vite insupportable de porter une armure. Ignacius est aux anges, il ne reconnaît aucune espèce végétale et les quelques animaux entr'aperçus ne lui disent rien.

Les notes d'Ignacius Mandalor

Le récit du périple de la compagnie d'aventuriers est fragmentaire. Il décrit un voyage vers le sud dont le but est une chaîne montagneuse appelée les Montagnes Blanches. Ils ont découvert une vallée de grande taille envahie par une végétation luxuriante, au climat moite, infestée de moustiques. Le texte ne fait mention d'aucune vie autre qu'animale. La plus grande partie du récit se focalise sur la tombe qu'ils ont identifiée comme étant celle de Magnus Blackheart. Elle est bâtie sur un flanc de montagne s'enfonçant dans les entrailles de la terre. Le texte reste cependant obscur sur les dangers qu'elle recèle. Toutefois, on devine que l'expédition a vite tourné au cauchemar. Sur les huit membres de la compagnie, seuls deux ont survécu. Le reste des notes concerne la possible localisation de la vallée.

Le monde perdu

Les joueurs errent dans l'étrange forêt, ils entendent parfois de terribles grognements s'élever dans le lointain. La progression est difficile, la végétation étant luxuriante, il faut souvent s'ouvrir une piste à coups d'épée. Finalement, les PJs ont la joie de découvrir une spécificité de la vallée, c'est la présence de dinosaures (cf. table de rencontre page 160 du *Bestiaire Monstrueux Forgotten Realms Appendice 1*). Mais la vallée recèle d'autres dangers comme les plantes carnivores (cf. page 235 du *Bestiaire Monstrueux* et pages 117-119 du *Bestiaire Monstrueux For-*

Atmosphère, atmosphère

Pour rendre l'ambiance de la vallée, il suffit de se reporter aux films *Apocalypse Now*, *King Kong*, ou encore à *Predator*. La chaleur étant étouffante, on a l'impression de manquer d'air. On est assailli par des myriades de moustiques et l'humidité ambiante fait très vite pourrir le cuir et rouiller les objets métalliques. Si vos joueurs décident de garder leurs armures métalliques, infligez-leur des malus, s'ils ne pensent pas à vous spécifier qu'ils nettoient leurs armes et armures, n'hésitez pas à les abîmer (perte d'un point de CA, -1 aux dégâts). Si vous le pouvez, jouez avec des ampoules vertes et rouges et mettez le chauffage à fond. Enfin traînez dans une telle atmosphère n'est pas sain pour la santé, alors n'hésitez pas à utiliser les maladies.

gotten Realms Appendice 1), les sables mouvants, ainsi que les sangsues. Des joueurs s'y connaissant en herboristerie pourront tenter de trouver des plantes afin de réaliser quelques onguents, cataplasmes mais avec un malus de –3 car une bonne partie des végétaux disponibles sont inconnus.

Des explications s'imposent

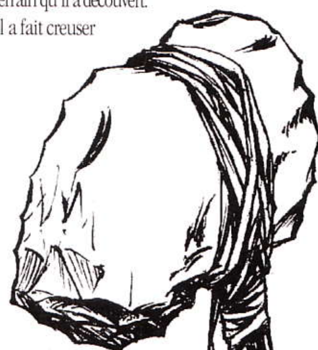
Cette vallée est à l'origine une expérience menée par une équipe scientifique internationale placée sous le contrôle de l'ONU. Son but était de recréer un monde préhistorique, l'équipe ayant réussi à retrouver les codes ADN de plusieurs plantes et animaux. Le choix du site se porta sur une vallée close du Brésil. On aménagea tout un réseau souterrain afin que les scientifiques puissent suivre au jour le jour l'évolution. Pareillement, un maillage de caméras fut placé dans la vallée afin de pouvoir filmer la vie dans la forêt. Cependant, nul ne sait pourquoi la vallée a changé de plan, peut-être la volonté des dieux ? Toujours est-il que l'équipe scientifique s'est retrouvée seule dans un monde inconnu. Depuis plusieurs générations, ils vivent cachés espérant réussir à retourner sur la Terre. Certains d'entre eux sont à la base des trois clans barbares vivant dans la vallée. Après des disputes internes, certains ont tenté de vivre à l'extérieur. Avec le temps, ces hommes sont retournés à un état sauvage. Leurs mythes d'aujourd'hui parlent d'esprits de la montagne qui les observent. Il y a peu, un nécromant du nom de Magnus Blackheart s'est fait construire une tombe à flanc de montagne. Il a d'ailleurs réutilisé une partie de l'ancien réseau souterrain abandonné par les scientifiques. Voyant sa fin proche, Magnus s'est retiré dans son antre afin d'accomplir sa métamorphose en liche. Il a été dérangé par une équipe d'aventuriers conduite par un certain Nioth la Main Noire. Terrifié par cette intrusion alors que la métamorphose n'était pas complète, Magnus cherche un moyen pour gagner en puissance rapidement afin de pouvoir faire face au cas où une nouvelle équipe viendrait s'aventurer dans son antre.

La vallée est habitée par trois clans de barbares. Le premier vit dans les arbres, ils ont créé un village qui compte un peu plus de 200 personnes. Le deuxième s'est installé sur un village lacustre comptant presque 350 habitants, protégé des attaques des dinosaures par un réseau de sables mouvants et de geysers. Enfin le troisième clan, fier de ses 400 membres, s'est fixé dans un abri sous roche sur un des côtés de la vallée. Les mythes des trois clans sont les mêmes : ils sont les enfants des esprits de la montagne qui les surveillent. À chaque pleine lune, les clans vont des offrandes de nourriture, de plantes, de silex, etc. Ils se rappellent qu'au moindre manquement les esprits viendront se venger. Les barbares ont depuis peu un site sacré commun, qu'ils se sont engagés à respecter. Ils déposent leurs morts dans la tombe de Magnus Blackheart, à la plus grande joie de ce dernier.

Et aujourd'hui qu'en est-il ?

Au moment où les joueurs arrivent dans la vallée, la situation a changé. En effet il y a peu, un magicien du nom de Rantahl, travaillant pour une organisation appelé le Trident, a découvert la vallée. Il a procédé à des prélèvements de plantes. Il s'est rendu compte qu'une des plantes a un fort potentiel hallucinogène. Rantahl a donc mis au courant le Trident. Cette guilde spécialisée dans le trafic de drogues a chargé le magicien de mettre en place une structure afin d'exploiter ce nouveau produit. Le principal problème de Rantahl consistait à éviter les barbares. Finalement, il a rencontré un jeune chaman du clan de la montagne, appelé Jahik. Il n'a eu aucune difficulté à pervertir Jahik. Ce dernier rêve désormais d'être à la tête de tous les clans. Rantahl s'est chargé d'éliminer le chaman du clan, permettant ainsi à Jahik de prendre sa place. Depuis, le comportement du clan a changé : il s'est lancé dans une guerre à outrance contre les barbares des forêts et ceux du lac. Les guerriers de la montagne ont un nouvel avantage, ils possèdent désormais des armes en fer fournis par le Trident. Ils ont réussi à réduire en esclavage la grande majorité de la tribu de l'eau.

Les survivants se terrent, harcelant les hommes de la montagne afin de tenter de libérer leurs compagnons. Ces derniers sont chargés de collecter la Saîrin, la plante qui intéresse le Trident. Rantahl a pour sa part aménagé un laboratoire dans un souterrain qu'il a découvert.
Il a fait creuser



une entrée vers l'extérieur de la vallée afin de faciliter le transport des armes et de la drogue. Seul Jahik connaît l'existence de ce repaire. De son côté, Magnus Blackheart n'est pas resté inactif. Il a levé des morts vivants qu'il envoie dans la vallée afin de capturer des victimes. Il les fait sacrifier afin de hâter sa transformation. Il espère faire de cet endroit son domaine à partir duquel il pourra se lancer à la conquête des royaumes environnants. Quand aux scientifiques, ils assistent impuissants aux bouleversements qui se déroulent dans la vallée. Leur puissance tient dans les quelques objets technologiques qu'ils arrivent à maintenir en état de marche. Ils ont dû abandonner une grande partie de leur complexe souterrain. Ils suivent les événements grâce aux quelques caméras qui fonctionnent encore. Ils sont au courant des agissements de la future liche. Ils sortent parfois habillés d'étranges costumes blancs les faisant ressembler à des fantômes (ce sont des combinaisons antiradiations). Certains barbares les ont vus, accréditant le mythe des esprits de la montagne. Dans le passé, il leur est arrivé de devoir punir les clans car ces derniers ne remplissaient plus leur devoir envers la communauté scientifique, à savoir leur apporter à manger sous forme d'offrandes. Depuis longtemps les chamans passent leurs rites d'initiation dans une étrange grotte. En fait, elle n'est qu'une vaste salle de laboratoire où ils subissent un conditionnement. Cependant les problèmes techniques étant ce qu'ils sont, le lavage de cerveau n'est pas toujours complètement efficient.

Et les joueurs dans tout ça ?

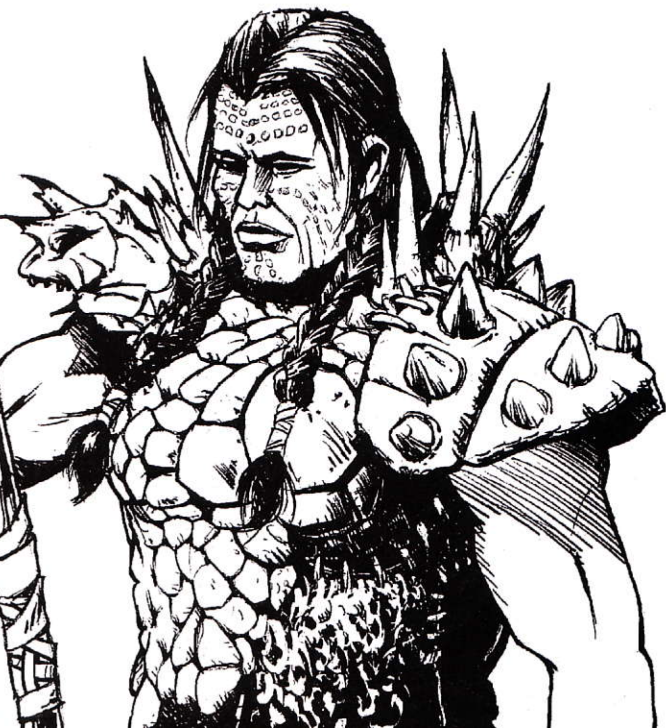
La première tâche d'Ignacius Mandalor est de dresser un plan rapide de la région, puis de procéder à des prélèvements tant botaniques que géologiques. Les joueurs vont donc courir la vallée à la recherche de plantes, d'animaux... Une fois ce travail terminé, l'érudit s'intéressera à la tombe du mystérieux Magnus Blackheart. Cependant, vos PJs risquent fort, à un moment ou à un autre, de tomber sur les habitants de la vallée. Il n'y a pas de chronologie événementielle, c'est désormais au maître de jeu de faire évoluer la situation en fonction des rencontres. Mais les joueurs risquent de se retrouver mêlés aux événements de la vallée bien malgré eux.

État des lieux

Le maître de jeu trouvera ci-dessous le descriptif des différents lieux que les joueurs risquent de visiter.

Le village des hommes des bois

Afin de se protéger des dinosaures, le clan des bois a bâti son



Les armes primitives

Ces armes sont moins solides. Chaque fois qu'un jet d'attaque inflige le minimum de dégâts, l'arme risque de se briser. Sur un résultat de 1 sur 1d6, une arme en pierre se brise, et sur un résultat de 1 ou 2 une arme de bois ou d'os se casse.

village dans les frondaisons des arbres. Les maisons de branchages s'appuient sur des plates-formes de bois reposant sur les branches des arbres. Un système de passerelles de liane permet de se déplacer d'un arbre à un autre. Les maisons les plus basses sont à environ 60 mètres du sol. Pour gagner le sol, un système d'ascenseur a été mis en place. Le village compte à peu près 200 individus dont une trentaine de guerriers assurant la défense. Thôz, le chef actuel est âgé : il a déjà 40 ans et son autorité commence à être remise en cause. Cependant il sait pouvoir compter sur Celui-Qui-Sait-Tout, le chaman du clan. Nul ne connaît son âge, mais on dit qu'il a vu naître tous les membres du village. On lui demande souvent son avis en dernier recours pour résoudre les conflits. Actuellement Thôz est dépassé par les événements, il ne comprend pas l'attitude du clan de la montagne, ni celle de ses ancêtres qui enlèvent des gens du clan. Il a ordonné de ne pas s'approcher du territoire de la montagne, ni d'aider le clan de l'eau. En fait, il attend des solutions de son chaman. Ce dernier a l'intention de se rendre à la grotte d'initiation pour interroger les esprits de la montagne et apaiser le courroux des ancêtres du clan. L'arrivée des joueurs risque de faire basculer l'équilibre des forces : Rog qui vise la place de chef pourra se servir de cette visite pour chercher à prendre le contrôle du village, les étrangers devenant vite les responsables des bouleversements qui perturbent la vallée.



L'ancien village lacustre

Il est aujourd'hui abandonné. Autrefois il abritait le clan de l'eau avant qu'il ne se fasse attaquer par ceux des montagnes. Il comptait environ 350 membres, dont une quarantaine de guerriers. La majorité des habitants sont désormais prisonniers, condamnés à récolter la Saîrin. Le village a énormément souffert de l'attaque, une partie des structures a brûlé. Il reste encore quelques huttes qui peuvent offrir un abri rudimentaire. Tout a été laissé sur place, les vainqueurs n'ayant pas pillé le village. Le village est bâti sur pilotis, une passerelle amovible permettant de gagner la berge. Cette dernière est extrêmement dangereuse car truffée de sables mouvants. De plus, une barrière de geysers sous-marins empêchait les dinosaures marins d'approcher du village.

Refuge des survivants du clan de l'eau

Actuellement, il reste une soixantaine de survivants dont à peine une dizaine de guerriers. L'ancien chef Bagh étant prisonnier, c'est un jeune homme d'une vingtaine d'années nommé Jax qui dirige le reste du clan. Seul l'apprenti chaman Huds a survécu à l'attaque, son maître est mort. Jax espère lancer une attaque afin de pouvoir délivrer les siens. En attendant, ils harcèlent le clan des montagnes. Par contre, il ne comprend pas pourquoi les ancêtres viennent enlever des gens de son clan. Cinq personnes ont déjà disparu, emportées par des morts vivants. Il a chargé Huds de calmer la colère des ancêtres et des esprits de la montagne. Ce dernier a l'intention de se rendre au cimetière afin de faire des offrandes aux esprits des morts. Si les aventuriers viennent dans le village, Jax tentera de les enrôler pour le raid sur le camp de prisonniers.

La grotte d'initiation

Ce lieu est réservé aux chamans des trois clans. C'est ici qu'a lieu leur initiation et leurs cérémonies lorsqu'ils désirent entrer en contact avec les esprits de la montagne. Lorsque l'on approche de la grotte, on remarque de nombreux grigris censés éloigner les intrus (crânes de dinosaure, bâton avec des dents ou ossements recouverts de plumes). On pénètre par une petite ouverture suffisamment grande pour laisser passer un homme, puis on rampe durant une vingtaine de mètres avant de pénétrer dans une vaste salle aux murs lisses. Ces derniers ont été recouverts de peintures représentant des animaux, des chasseurs, des créatures étranges dont certaines humanoïdes (des hommes portant une combinaison antiradiation). Lorsque les chamans viennent dans ce lieu, ils sont endormis par un gaz soporifique puis conduits dans un laboratoire se trouvant juste à côté. Là, ils subissent un conditionnement ou reçoivent des informations sur les volontés des esprits de la montagne. Les scientifiques ont l'intention de donner des informations sur la liche au prochain chaman qui se rendra dans la grotte. Ils espèrent ainsi que les clans iront occire la créature. Si des aventuriers s'aventurent dans la grotte, les scientifiques prendront contact avec eux.

Le camp de prisonniers

Jahik a fait construire un camp de prisonniers près du lieu où pousse la Saîrin. Ce sont les membres du clan de l'eau qui bravent les dangers du marécage afin de récolter la plante. Rantahl a fourni à Jahik des fers pour entraver les prisonniers. Une quarantaine de guerriers du clan de la montagne veillent sur le camp. L'autorité est exercée par Bahig, un guerrier émérite que cette occupation ne satisfait pas. Il n'aime pas beaucoup leur nouveau chaman, mais il garde cela pour lui. De plus, depuis peu il est obligé de livrer de façon régulière un prisonnier aux esprits des ancêtres. Jahik a en effet trouvé cette solution pour éviter à son clan de se faire attaquer par les morts vivants. Si les PJs s'approchent du camp, les guerriers les attaqueront.

Les maladies

Les joueurs risquent de contracter plusieurs virus, la plupart étant communiqués par les insectes, que ce soit des mouches ou des moustiques, à moins qu'ils ne fassent l'erreur de boire de l'eau non purifiée. Le maître de jeu trouvera trois types de maladies possibles. Les joueurs ont droit à un jet de protection contre le poison pour éviter la maladie. Les pertes de caractéristiques sont temporaires, cependant le maître de jeu peut décider de laisser des séquelles en imposant des pertes permanentes.

Dysenterie

Maladie transmise par les mouches ou en buvant de l'eau infectée. Il faut compter entre deux et six jours d'incubation. Dans un premier temps, le malade va se plaindre de fortes fièvres suivies de douleurs abdominales puis de coliques. Ces dernières vont se multiplier si le malade ne reçoit aucun traitement. Cela se traduit par la perte de 1 point en force et en constitution. À partir du septième jour, si le joueur n'a toujours pas reçu de soin, le personnage verra sa force et constitution baisser de trois points. Il devra recevoir un traitement adapté dans les quinze jours sinon il décédera.

Fièvre jaune

Les moustiques transmettent ce virus, qui se déclare entre 2 à 6 jours après la piqûre. Dans un premier temps, le malade sera pris de frissons, puis de maux de tête. Une fois ce premier stade passé, le malade subira de fortes poussées de fièvre accompagnées de crises temporaires de délires. Il connaîtra cet état en alternance avec des périodes de nausées, de vomissements noirs. Pour le joueur cela signifie qu'il a perdu un point en sagesse, en constitution et en force. Si aucun traitement n'est administré, le malade décède en un mois.

Paludisme

Ce sont encore les moustiques qui sont responsables de cette maladie. Il faut compter entre une semaine à trois mois d'incubation. Les premiers symptômes apparents sont ceux de la grippe. Puis, très vite, le malade va ressentir des crises temporaires de frissons accompagnés d'une impression de froid intense. Puis la maladie évolue vers des périodes de fortes sueurs laissant la personne sans force (-5 points en constitution). Si rien n'est fait durant le premier mois, la mort suit durant le prochain semestre.

Abri sous roche du clan de la montagne

Afin de préserver le camp d'attaques extérieures, l'abri est protégé par une palissade de bois. La majeure partie des habitants vivent dans des cavernes excavées par le clan. Ceux de la montagne sont les plus nombreux : plus de 400 habitants dont

80 guerriers. Actuellement, la moitié d'entre eux assurent la surveillance des prisonniers. Xaog, le chef du village, est un pantin entre les mains de Jahik. Ce dernier assume la direction du clan. Il s'est arrangé avec Rantahl pour éliminer tous ceux qui pouvaient le gêner. Malgré tout, le chaman est inquiet car depuis peu les esprits des ancêtres se sont manifestés. Ils ont enlevé une dizaine de personnes. Toutefois, depuis que Jahik a ordonné de donner des prisonniers aux morts vivants, ces derniers laissent les membres du clan tranquilles. Il est prévu d'attaquer le village du clan de la forêt, toutefois Jahik attend d'avoir utilisé tous les prisonniers actuels. Si les PJs rendent une visite de courtoisie au camp, ils risquent de se retrouver prisonniers et condamnés à devoir cueillir la Saîrin. Mis au courant, Rantahl demandera à en voir un afin de pouvoir le questionner. Si les aventuriers s'échappent, le transmutateur ordonnera à Jahik de lancer ses guerriers à leur poursuite. Ce dernier verra ainsi une possibilité de se servir des joueurs pour se retourner contre Rantahl.

Le repaire de Rantahl

Ce dernier s'est aménagé un laboratoire secret où il met au point la nouvelle drogue appelée la Saîre. Afin d'être plus discret, Rantahl a fait percer une sortie vers l'extérieur de la vallée close. Ainsi, tous les mois, un chargement d'armes arrive et le convoi repart avec la drogue. Si les joueurs ont éliminé les trafiquants, Rantahl s'inquiète du retard. Car Jahik pourrait prendre ce prétexte pour les attaquer. Aussi les membres du Trident ont renforcé leur position défensive. Outre Rantahl, le laboratoire compte une vingtaine de personnes. Une partie d'entre eux écument les environs afin d'avoir des nouvelles de la caravane. Si les aventuriers se présentent à l'entrée du repaire, ils seront attaqués. Outre le boyau d'accès, le repaire du Trident est le seul qui permet de rejoindre l'extérieur de la vallée. Rantahl a fait placer de nombreux pièges afin d'assurer la sécurité du repaire. Si la situation devait mal tourner, le transmutateur cherchera à s'échapper.

La tombe de Magnus Blackheart

Le nécromant a fait bâtir sa tombe dans une partie de l'ancien complexe souterrain des scientifiques. Aussi les murs peuvent surprendre car ils sont lisses, comportant d'étranges traces d'une écriture inconnue des joueurs (exemple : Infirmerie, Réserve, Entrée réservée au personnel...). La première pièce de la tombe a été utilisée par les clans pour entreposer leurs morts. C'est parmi ces morts que Magnus lève ses serviteurs afin d'aller enlever des victimes. Il se sert régulièrement de son sort *Conjuration de Monstre III* pour peupler sa tombe de créatures qu'il espère capables de le protéger. Il apprécie particulièrement l'attention de Jahik, qui lui offre des victimes. Il a ordonné à ses monstres de laisser le clan de la montagne tranquille. Il a caché son phylactère dans sa tombe. Et il reste son plus grand souci. Une fois en pleine possession de ses moyens, il compte bien balayer la vallée. Si les joueurs décident d'explorer la tombe, Magnus tentera de les affaiblir en lançant ses créatures à l'attaque et seulement en dernier recours, il se portera au combat. Si cela devait mal tourner, il fuirait la vallée.

Les armes lourdes

Ces armes sont terriblement destructrices. Un groupe de joueurs aussi puissant soit-il ne pourra leur résister. Je rappelle juste que les mitrailleuses font 1d10 de dégâts, ne tiennent pas compte des armures et ont une cadence de feu de 10 balles par round. Quant aux mortiers, un obus occasionne 5d6 sur une zone de 10 mètres. Un maître de jeu peut autoriser un jet de protection contre le souffle : en cas de réussite le joueur ne prend que la moitié des dégâts. Dans tous les cas, le meneur doit s'assurer que ces armes ne tombent pas entre les mains des joueurs. Je rappelle que vu l'état des connaissances des scientifiques, les armes ont un risque d'implosion. En cas de fumble (1 sur le dé de 20), l'arme explose, le porteur ou servant de l'arme subit alors les dommages de l'arme.

Le complexe scientifique

Aujourd'hui les descendants de l'équipe scientifique se sont réfugiés dans une petite partie de l'ancien complexe souterrain. Au nombre de 100 personnes, ils suivent avec effroi les bouleversements de la vallée. Ils ont tout juste les compétences leur permettant de maintenir les appareils en état de fonctionner. Les joueurs peuvent leur apparaître comme les personnes pouvant rétablir l'équilibre. En aucune façon les PJs ne pourront pénétrer dans le réseau souterrain. Par contre, si les joueurs découvrent la grotte d'initiation, les scientifiques les contacteront. Aujourd'hui, la communauté est dirigée par le professeur Paleston qui préside le conseil d'administration. C'est le colonel Rimbert qui assure la sécurité du complexe. Outre les armes à feu, la petite garnison, forte de 20 soldats, peut compter sur des armes lourdes telles des mitrailleuses, des mortiers... Malgré cet équipement, ils sont terrifiés à l'idée de devoir affronter la liche.

Comme un chien dans un jeu de quilles

Le maître de jeu trouvera ci-dessous un certain nombre de scènes avec les implications que cela risque d'entraîner. Elles ne sont pas chronologiques, le MD peut les utiliser quand bon lui semble. Cependant le meneur de jeu ne doit pas hésiter à en ajouter de nouvelles.

scène 1

Les joueurs collectent des plantes à la demande d'Ignacius. Ils se trouvent dans une petite clairière lorsque des cris suivis de lamentations s'élèvent des bois environnants. Si les joueurs s'élancent dans la direction des pleurs, ils ne tardent pas à découvrir une scène étrange. Une jeune femme vêtue de peaux de bête, entravée par des fers aux pieds et aux mains, suit une troupe composée d'une dizaine de morts vivants. Cette dernière est constituée de quatre squelettes tenant des armes primitives et de trois zombies habillés de peaux pourries. La jeune femme se prénomme Rama, elle a été capturée lors de l'attaque du village lacustre par ceux de la montagne. Jusqu'à présent elle travaillait dans les marécages afin de récolter une plante. Elle a été offerte par ses gardiens aux esprits des ancêtres. Si les joueurs réussissent à la comprendre, elle pourra leur révéler le peu d'informations qu'elle possède sur la vallée. Ainsi les aventuriers pourront apprendre qu'il existe trois clans, que depuis peu le clan de la montagne possède des armes terribles qui le rend invincible. Elle sait que quelques membres de son clan ont réussi à échapper à la captivité. Elle jouera de son charme afin de persuader les joueurs de les rechercher. Elle ne sait pas pourquoi les esprits des ancêtres viennent tourmenter les vivants. Seul le chaman pourrait répondre à la question mais ce dernier est mort lors de l'attaque du village.

Le Trident

Cette organisation est spécialisée dans le trafic de drogues. Cependant, elle a d'autres activités telles que le trafic d'armes, de poison et l'assassinat. Chaque membre possède une dent empoisonnée lui permettant de se tuer plutôt que d'être capturé. Pareillement, on reconnaît les membres de cette guilde à un tatouage représentant un trident. Chaque ville d'importance possède une cellule tridentine. Les membres ne se connaissent pas, les réunions ayant lieu masqués. On connaît mal l'étendue du Trident. Certaines rumeurs laissent penser qu'elle serait dirigée par un groupe de nécromants. Cette structure peut devenir un formidable adversaire pour vos PJs.

scène 2

Alors que les joueurs se taillent un chemin dans la forêt, ils tombent sur un jeune homme d'une vingtaine d'années portant un pagne de peau, le corps complètement recouvert de peinture rouge. De nombreux colifichets pendent autour de son cou. Concentré afin de lire l'avenir, il est visiblement surpris par l'arrivée des joueurs. Si Rama est avec les aventuriers, elle hurle de joie et saute au cou du jeune homme. Ce dernier se prénomme Huds : c'est le nouveau chaman du clan de l'eau. Il a été chargé par le nouveau chef de clan d'aller apaiser les esprits des ancêtres. Ces derniers enlèvent depuis peu des membres de la tribu. Visiblement, tous les clans sont touchés par ce phénomène. Cela est peut-être dû à l'étrange comportement de ceux de la montagne. Ces derniers ont depuis peu des armes magiques, elles ne se cassent jamais. Huds ne sait pas d'où elles proviennent. Les joueurs peuvent décider de l'accompagner jusqu'au cimetière ou alors de convaincre Huds de les amener jusqu'à Jax le nouveau chef.

scène 3

Celui-Qui-Sait-Tout est en chemin pour la grotte d'initiation. Il découvre les joueurs alors que ceux-ci se restaurent. Il se présente à eux, curieux de savoir qui ils sont. Sa démarche a pour objet de découvrir s'ils sont dignes de confiance. Ce chaman du clan du bois est perplexe devant les bouleversements que subit la vallée. Il espère avoir des réponses auprès des esprits de la montagne. Si un personnage magicien arrive à gagner sa confiance, il pourra accompagner le chaman jusqu'à la grotte, à la condition que ce dernier accepte de recevoir une initiation qui dure une journée. Elle commence par un jeûne, puis des chants suivis de l'ingestion d'une plante hallucinogène. C'est dans cet état que le joueur pourra pénétrer dans la grotte. Alors que le chaman entonne un chant, le personnage verra des créatures humanoïdes apparaître. De taille humaine, elles ont une peau laiteuse, leur visage est monstrueux, trois espèces de groin leur tiennent lieu de bouche (ce sont des scientifiques en combinaison antiradiations). Lorsqu'elles parlent, elles exhalent un souffle rauque. Puis peu à peu le joueur se sent gagné par le sommeil. À son réveil, il se trouve dans la grotte, le chaman à ses côtés. Son absence a duré une journée. Non seulement il connaît désormais la langue des autochtones, mais en plus il connaît la situation actuelle. Ainsi, il sait qu'une créature maléfique se réveille dans le cimetière et qu'elle est responsable de l'animation des morts. Une fois l'entretien terminé, Celui-Qui-Sait-Tout invite les joueurs à se rendre au village du clan du bois.

scène 4

Un soir, alors que le groupe d'aventuriers rejoint le camp de base établi à la demande d'Armelia à l'extérieur de la vallée, les âniers de garde leur annoncent qu'ils ont remarqué des hommes armés qui fouillaient les environs. Visiblement ils n'ont pas vu le campement. Si les joueurs se lancent sur leurs traces, ils devront réus-

sir un jet en Pistage à -2 afin de pouvoir retrouver la piste. Cette dernière a été maquillée. Les aventuriers devront réussir trois jets de Pistage pour arriver jusqu'à l'entrée d'une caverne. Cette dernière a été aménagée depuis peu et on a visiblement cherché à en effacer les traces. Cette entrée conduit dans le repaire du Trident. C'est Rantahl qui a décidé d'ouvrir une voie d'accès sur l'extérieur de la vallée afin de faciliter l'arrivée des armes et le départ de la drogue. La porte donnant sur le laboratoire est fermée magiquement. De plus, le dispositif de garde a été renforcé. En effet, Rantahl s'inquiète du retard de la caravane.

scène 5

Si les joueurs délaissent le camp de base, ils auront la mauvaise surprise de le découvrir ravagé. Les cinq gardes ont été torturés et les ânes volés. Si les aventuriers désirent se lancer sur la piste des meurtriers, ils devront réussir trois jets de Pistage à –5. La piste les conduit au repaire du Trident (cf. scène 4). Cependant, tenter une attaque risque d'être suicidaire. En effet, Rantahl est désormais au courant de leur présence. Il a averti Jahik afin que ce dernier lance ses guerriers sur la piste des joueurs. Une vingtaine de barbares des montagnes sont sur leurs traces.

scène 6

Alors que les aventuriers progressent dans la forêt, un vingtaine de barbares des montagnes leur tendent une embuscade. Ces derniers ont pour ordre de les prendre vivants, toutefois si les joueurs devaient trop résister, les barbares n'hésiteront pas à les tuer. Dans tous les cas, s'ils sont mis en difficulté, ils préféreront fuir plutôt que de tous mourir. Si les aventuriers sont capturés, ils sont conduits devant Jahik. Il désire savoir pourquoi Rantahl les craint. Il peut très bien décider de passer un accord avec les joueurs pour éliminer le magicien du Trident, avant de s'occuper des PJs.

scène 7

Un soir, alors que les PJs décident de dormir dans la vallée, ils reçoivent la visite des scientifiques. Ces derniers endorment les éventuels gardes grâce aux fusils soporifiques. Après leur réveil, les joueurs n'auront que de vagues souvenirs. Ils seront hantés par des visages étranges avec la désagréable impression que l'on a fouillé leurs pensées. Leur campement a été visiblement fouillé de fond en comble. Mais il ne manque rien.

scène 8

Les aventuriers découvrent un marécage, au milieu duquel des hommes, des femmes, des enfants travaillent. Leurs gestes sont patauds et pour cause, ils ont les pieds et les mains entravés par des fers. Quelques barbares armés surveillent les prisonniers. Ces derniers ramassent des plantes dans de grands paniers. Plus proche des aventuriers, un groupe de quatre adolescents n'ont pas vu qu'une créature s'approche. Il s'agit d'un Tanystropheus, un monstre long de 9 mètres (cf. *Bestiaire Monstrueux Forgotten Realms Appendice 1* page 49). Il attaque le groupe happant une première victime. La panique s'empare des prisonniers qui fuient vers les berges. Quant aux gardiens, ils laissent faire. Le groupe d'adolescents n'a aucune chance. Si les joueurs interviennent, c'est Bahig le chef du camp qui empêchera ses hommes d'attaquer les aventuriers. Ce dernier les laissera même partir avec les jeunes qu'ils auront sauvés.

scène 9

Les joueurs tombent sur une caravane de quinze prisonniers gardée par une vingtaine de barbares. Ils transportent de gigantesques paniers. Si les PJs désirent suivre le convoi, celui-ci se déplace vers le repaire du Trident. Les paniers sont déposés à côté d'un autel rudimentaire. Puis le convoi repart. À la nuit tombée, des hommes vêtus d'armures de cuir clouté ramassent les paniers et repartent vers une anfractuosité de la paroi. Sinon les aventuriers peuvent décider de s'attaquer au convoi afin de libérer les prisonniers. Ces derniers ne pourront guère les aider, car ils sont épuisés par les conditions de travail et de détention. Ils appartiennent tous au clan de l'eau. Si Rama est avec les joueurs, elles les pressera d'intervenir.

N'oubliez pas que vos joueurs peuvent réussir à rassembler les clans barbares de l'eau et du bois afin qu'ils luttent ensemble contre Jahik. Prenez en compte le comportement des joueurs, par exemple s'ils ont sauvé les adolescents durant la scène 8, Bahig peut très bien décider de se joindre aux PJs afin de lutter contre Jahik qu'il n'apprécie pas beaucoup.

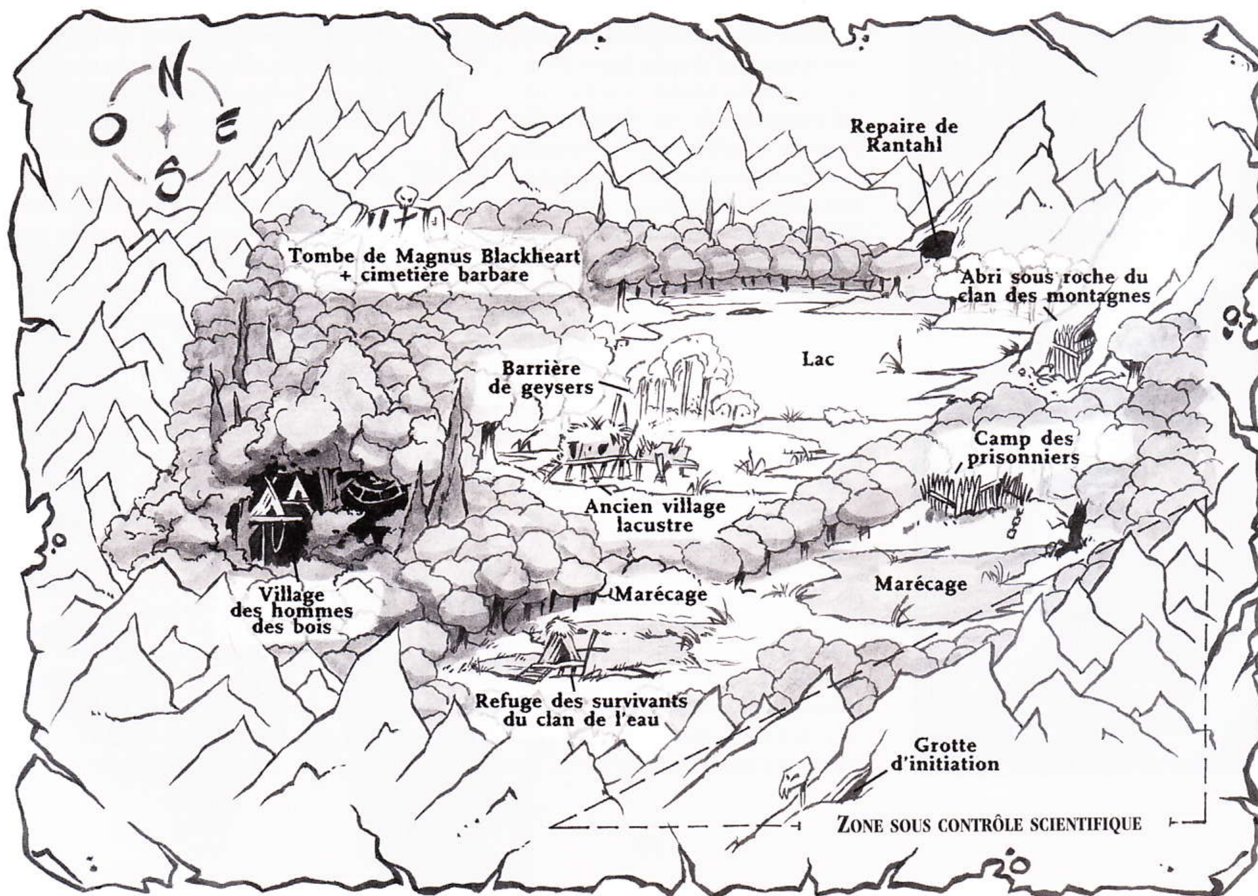
Jouer en musique

Vous trouverez ci-dessous une petite sélection musicale permettant de sonoriser ce scénario.
- BO The *Lost World* (Jurassic Park 2) *pour l'ambiance générale*
- BO *Indiana Jones et le Temple Maudit*
- BO *Willow*
- BO *Conan le Destructeur*
- BO *Predator 2*

Quelles perspectives pour l'avenir ?

Quels que soient les choix des joueurs, il risque d'y avoir des conséquences sur leur avenir. Si les PJs font échouer les projets de Rantahl, ils risquent fort d'avoir affaire au Trident. Pareillement, la liche peut rester un adversaire acharné des joueurs. Quant aux scientifiques, ils pourraient faire appel aux aventuriers afin que ces derniers les ramènent sur Terre. D'ailleurs si l'existence de ces derniers venait à être connue, il se pourrait bien qu'ils deviennent la cible des différents royaumes. Quant à Jahik, s'il réussit à survivre et à garder le contrôle du clan, c'est un nom qui pourrait revenir dans le futur, mêlé de près à une invasion de barbares. Les fins possibles sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Auteur : Olivier Collin
Illustrations : Vincent Trannoy
Plan : Pierre Courtial



PNJs :

Ignacius Mandalor

Humain, érudit/mage niveau 5, chaotique bon

PdV : 17, **CA** 6 (bracelets de défense CA 6)

TACO 19

Arme : Dague 1d4/1d3

Livre de sorts de voyage : (4/2/1) Alarme, Compréhension des langues, Détection de la magie, Identification, Lecture de la magie, Projectiles magiques, Signature magique, Tour mineur, Déblocage, Détection du mal, Flou, Lumière continuelle, Piège de Léomund, Calligraphie illusoire, Langues, Pages secrètes.

Compétences : Astrologie 16, Connaissance des sorts 14, Étiquette 11, Herboristerie 14, Histoire ancienne 15, Lire/Écrire le commun 17, Lire/Écrire l'elfe 17, Lire/Écrire le nain 17

Équipement : Bouteille fumante, Bracelets de défense CA 6, Potion de grands soins

Comportement : Ignacius est passionné par la recherche, seule la découverte l'enthousiasme. Il peut paraître réservé au premier abord mais il se révèle un compagnon aimable au grand cœur. Il fait un mauvais maître de caravane car il est plus souvent perdu dans ses pensées ou émerveillé par son environnement que préoccupé par la gestion des affaires courantes. Il se repose sur Armilia avec laquelle il a déjà travaillé.

Gam

Humain, apprenti mage niveau 1, chaotique bon

PdV : 5, **CA** 9 (dextérité) **TACO** 20

Arme : Dague 1d4/1d3

Livre de sorts de voyage : (1) Compréhension des langues, Identification, Lecture de la magie, Projectiles magiques, Tour mineur

Compétences : Chant 13, Connaissance des sorts 11, Cuisine 13, Lire/Écrire le commun 14, Lire/Écrire le nain 14, Natation 10, Sens de l'orientation 13

Équipement : Potion d'invisibilité

Comportement : Gam a été recueilli par Ignacius alors qu'il était un jeune enfant. Il aime beaucoup son père adoptif, mais s'ennuie au milieu des livres. Si les joueurs se montrent compréhensifs, Gam ne les lâchera plus allant même jusqu'à les supplier de le garder car il ne se voit pas finir sa vie comme Ignacius. Son manque d'expérience et sa volonté de vouloir bien faire risquent de compliquer la tâche des joueurs.

Armilia Silkwood

Humaine, Guerrière niveau 6, neutre bon

PdV : 50, **CA** 4 (Cotte de mailles +1)

TACO 15

Arme : Épée large (spécialisation) 2d4+2/1d6+3, Dague +1 1d4+1/1d3+1, Javelot 1d6/1d6

Compétences : Allumage du feu 11, Alpinisme, Combat aveugle, Étiquette 14, Sens de l'orientation 13, Survie en montagne 13,

Équipement : Anneau de saut, Cotte de mailles +1, Dague +1, Poussière sans trace

Comportement : Armilia connaît bien Ignacius et son apprenti, elle a déjà eu l'occasion de travailler avec eux. C'est une femme décidée, courageuse. Elle est chargée par ses supérieurs d'évaluer les possibilités de colonisation de la vallée. Si l'expédition devait mal tourner, elle prendrait les choses en main.

Hommes de main

Humain, Guerrier niveau 3, loyal mauvais

PdV : 20, **CA** 6 (Cuir clouté + dextérité)

TACO 18

Arme : Sabre (spécialisation) 1d8+2/1d8+2, Dague 1d4/1d3

Barbares typiques

Humain, Guerrier niveau 4, neutre bon

PdV : 32, **CA** 4 (Armure de cuir de dinosaures + dextérité) **TACO** 17

Arme : Épieu 1d6+1/2d4, Hache de bras 1d6/1d6, Atlatl avec javelot 1d6/1d6

Compétences : Combat sauvage 12, Dissimulation 11, Sens du danger 13, vigilance 12

Avantages barbares : Détection de dos 30 %, Grimper 75 %, Combat à deux armes (malus -1/-3)

Note : Combat sauvage permet au barbare s'il réussit son jet, de gagner une attaque supplémentaire par round, +3 aux dégâts, -3 à la CA, -3 pour toucher. S'il échoue, il subit les deux pénalités. Quelle que soit la réussite au test, l'effet dure le temps du combat ou une heure. Une fois les effets passés, le barbare doit se reposer une heure. Quant à Sens du danger, si le test est réussi, le barbare sent des picotements sur la nuque mais il ne connaît rien du danger qui le menace.

Chaman barbare

Humain, Chaman niveau 4, neutre bon

PdV : 27, **CA 5** (peinture de guerre rouge)

TACO 18

Arme : Gourdin à pointes 1d6+1/1d4+1, Fronde disque de silex 1d4+1/1d4+6

Sorts : (3/2) Sphères majeures : Générale, Animale, Combat, Divination, Soin, Végétale, Sphères mineures : Charme, Élémentaire, Nécromancie, Protection, Soleil, Climat

Compétences : Allumage du feu 15, Chant 13, Danse 14, Divination 15, Herboristerie 15, Premiers secours 14,

Avantages barbares : Détection de dos 17%, Grimper 46%

Scientifiques typiques

Humain, loyal neutre

PdV : 20, **CA** 4 (Armure de Kevlar) **TACO** 17

Arme : Pistolet 1d8+2 (ignore l'armure) 12 balles, Matraque électrique 1d8, fusil soporifique 1d3+poison (jet de sauvegarde contre le poison à –3, sinon la victime s'endort pour 1d4+1 heures), grenade à main 2d10 sur une zone de 5 mètres (ignore l'armure)

Rantahl

Humain, Transmutateur niveau 7, loyal mauvais

PdV : 19, **CA** 6 (anneau de protection + dextérité) **TACO** 14

Arme : Dague +1 1d4+1/1d3+1

Livre de sort standard : (4/3/2/1+bonus de sort de la spécialisation) Armure, Bouclier, Changement d'apparence, Charme-personne, Compréhension des langues, Détection de la magie, Fermeture, Identification, Lecture de la magie, Projectile Magique, Sommeil, Tour mineur, Image miroir, Irritation, Lévitation, Peur, Pyrotechnie, Toile d'araignée, Forme ectoplasmique, Infravision, Langues, Lenteur, Peau de pierre, Porte dimensionnelle

Compétences : Allumage de feu 10, Astrologie 18, Connaissance des sorts 16, Équitation 14, Étiquette 14, Herboristerie 16, Histoire ancienne 17, Lire/Écrire le commun 19, Mines 8, Religion 11

Équipement : Amulette de bonne Santé, Anneau de protection +3, Dague +1, parchemin de conjuration de monstre I, Potion de forme gazeuse

Comportement : Rantahl aime la discipline, il adore qu'un plan se déroule sans accroc. En cas d'échec, il s'emporte facilement, ce qui parfois le conduit à agir sans réfléchir. Cependant, s'il s'aperçoit qu'il ne peut avoir le dessus, il préfère s'enfuir. Il ruminera sa vengeance avant de retrouver les coupables de son échec.

Jahik

Humain, chaman niveau 5, neutre mauvais

PdV : 34, **CA** 5 (Peinture de guerre rouge)

TACO 18

Arme : Gourdin à pointe 1d6+1/1d4+1, Épieu 1d6+1/2d4

Sorts : (3/2/1) Sphères majeures : Générale, Animale, Combat, Divination, Soin, Végétale, Sphères mineures : Charme, Élémentaire, Nécromancie, Protection, Soleil, Climat

Compétences : Allumage de feu 16, Chant 13, Danse 14, Langage des signes 14, Météorologie 16, Peinture 17, Premiers secours 15, Sens du danger 19, Sens de l'orientation 18

Avantages barbares : Détection de dos 21%, Grimper 52%

Équipement : Bourse de protection d'Allosaure 55 points de vie, Peinture de guerre rouge CA +5 durée 5 semaines, potion de soins

Notes : La bourse de protection absorbe les dégâts magiques ou non normalement subis par le propriétaire. Il doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de réussite, les dégâts sont soustraient aux points de vie de la bourse ; dans le cas contraire le possesseur encaisse les dommages. Une fois le total épuisé, l'objet se désagrège. Quant à la peinture de guerre rouge, une dissipation de la magie peut la rendre inefficace.

Comportement : Jahik est un être égoïste, seule la puissance l'intéresse. Pour l'instant il suit Rantahl, mais le jour où il sera le maître de la vallée il se retournera contre le magicien. Le conditionnement réalisé par les scientifiques a mal fonctionné. Jahik est curieux de savoir qui sont les êtres qui se cachent derrière les esprits de la montagne. Il ne peut s'ouvrir de ses doutes auprès de ses compagnons de tribu, ces derniers seraient capables de l'abattre pour sacrilège.

Magnus Blackheart

Liche en cours de constitution, nécromancien 16, chaotique mauvais

PdV : 35, **CA** 0, **TACO** 15

Arme : Toucher glacial 1d10 plus jet de sauvegarde contre la paralysie.

Défenses : Armes +1 ou mieux pour toucher, immunisé aux sorts de charmes, de métamorphoses, de froid, d'électricité, de mort ainsi qu'au sommeil et à la folie.

Livre de sort standard :

(5/5/5/5/5/3/2/1+bonus de sort de la spécialisation) Alarme, Armure, Détection de la magie, Détection des morts vivants, Identification, Lecture de la magie, Mur de brouillard, Projectile magique, Protection contre le bien, Toucher glacial, Tour mineur, Détection de l'invisibilité, Détection du bien, Main spectrale, Nuage puant, Sphère enflammée, Toile d'araignée, Clairaudience, Clairvoyance, Dissipation de la magie, Immobilisation des Morts vivants, Monture fantôme, Mort simulée, Toucher vampirique, Affaiblissement, Contagion, Globe mineur d'invulnérabilité, Mur de glace, Piège de feu, Tentacules Noires d'Evard, Animation des morts, Cône de froid, Conjuration de monstre III, Contact avec un autre plan, Mur de force, Réceptacle magique, Renvoi, Téléportation, Enchantement d'objet, Extension III, Projection de l'image, Réincarnation, Transmutation de l'eau en poussière, vision véritable, Bannissement, Contrôle des morts vivants, Doigt de mort, Mot de pouvoir, Étourdissement, Téléportation sans erreur, Clone, Labyrinthe, Permanence, Symbole.

Équipement : Anneau de saut, Amulette d'immunité à la détection, Carillon d'ouverture 12 charges, Parchemin de conjuration de monstre V, Potion de vol, Potion hâte.

Comportement : Magnus est pressé d'en finir avec la métamorphose. L'intrusion de la compagnie de Nioth la Main Noire l'a terrorisé car son phylactère est présent dans la tombe. Sa première priorité est d'activer le processus : pour cela, il fait enlever des barbares par des morts vivants. Les victimes lui sont sacrifiées ainsi il accélère son changement physique. Magnus n'ose pas s'éloigner de son phylactère. Aussi a-t-il chargé les morts vivants de bien protéger son antre. Il n'ira au combat qu'en dernière extrémité. S'il trouve qu'il tourne mal, il s'enfuit dès que possible.



La vérité, rien que la vérité...

Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre ou cinq aventuriers, initiés de préférence. Comme ils vont se retrouver dans les Plaines de Prax à côtoyer des Taureaux-Tempêtes forcément fanatiques, il vaut mieux pour eux qu'ils ne soient pas teintés par le Chaos, ni même attirés par certains de ses aspects (cf. Lunars). Fort heureusement, la plupart des aventuriers gloranthiens "politically correct" ne touchent pas au Chaos. Ce n'est pas pour autant qu'ils peuvent s'attendre à une aventure de tout repos, comme vous allez le constater.

L'histoire en deux mots

Tandis qu'ils effectuent une difficile traversée des plaines de Prax, les PJ croisent successivement plusieurs individus d'origines diverses (des barbares, des nains, un ogre...), mais relativement hospitaliers à leur égard. Les héros vont se rendre compte qu'un point commun unit ces différents protagonistes : le désir de s'approprier un objet rare et extrêmement précieux, une grosse Pierre-de-Vérité. Tous les prétendants ont une très bonne raison pour la revendiquer. Impliqués malgré eux dans cette histoire, les PJ vont devoir choisir leur camp.

L'expédition mostali

Les nains de Glorantha, appelés Mostali du nom de leur dieu Mostal, sont une race ancienne dépositaire de nombreux secrets, dont ceux de la poudre, des armes à feu et de l'Adamant, le plus dur de tous les métaux du monde de RuneQuest. L'Adamant est un alliage mystérieux, que les nains parviennent à fabriquer à partir d'une matière extrêmement rare : la Pierre-de-Vérité (cf. plus loin). Pour s'approvisionner en Pierre-de-Vérité, les nains effectuent parfois des pèlerinages à proximité du Bloc, afin de récupérer des morceaux éparpillés aux alentours. Mais ces dernières années, la récolte est devenue beaucoup plus maigre, les Taureaux-Tempêtes qui patrouillent aux abords du Bloc ayant récupéré la plupart de ces précieuses roches. Devant la pénurie qui les guette, un nain de fer, Orek Barbedrue, accompagné de cinq autres Mostali, a décidé de tenter le tout pour le tout : aller directement récupérer un morceau à même le Bloc ! Seuls des outils en Adamant sont capables de forer la Pierre-de-Vérité, c'est pourquoi personne n'a encore tenté de creuser le Bloc. Pour s'approcher de ce lieu sacré, Orek et ses compagnons ont dû tromper la vigilance des barbares de Taureau-Tempête. Mais en repartant, ils sont tombés sur une patrouille de barbares, qui les a attaqués. L'un des nains a été tué et un autre, le porteur de la pierre (un certain Tarann Outre-à-bière), a été séparé du groupe. Orek espère bien le retrouver rapidement, les barbares n'ayant pas encore constaté le vol de la Pierre-de-Vérité.

La Pierre-de-Vérité

Cette roche est issue, à l'origine, du Spike (la Pointe), la Montagne de la Loi, qui fut détruite lors de l'arrivée du Chaos sur Glorantha. Un gros morceau du Spike, néanmoins, est toujours présent sur Genertela : il s'agit du Bloc, le fameux rocher situé dans Prax. C'est le dieu Taureau-Tempête, lors d'un affrontement mémorable, qui le fit tomber sur Wakboth, un dieu chaotique assimilé au diable. Depuis, ce rocher de près de deux kilomètres de haut est devenu un symbole et un lieu sacré vénéré par les barbares du culte du Taureau-Tempête.

La Pierre-de-Vérité possède de très nombreuses vertus : sa quasi-indestructibilité, d'abord. Sa capacité à contenir n'importe quel sort de magie divine, ensuite. Enfin, lorsque le morceau est de grande taille, il absorbe automatiquement la magie divine des êtres avec lesquels il entre en contact. C'est pourquoi toucher directement le Bloc peut se révéler très dangereux.

Le repentir d'un ogre

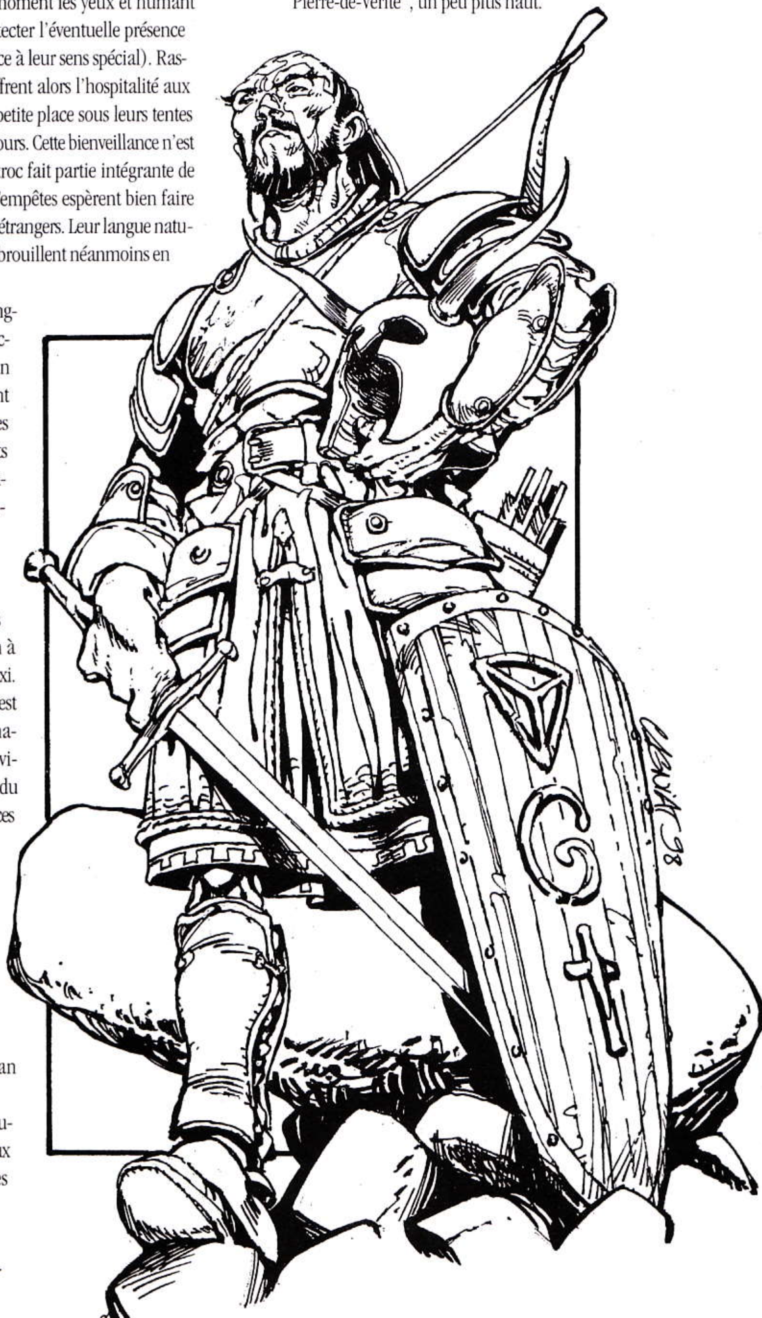
Oozic Droit-Chemin est un ogre qui a vécu durant des années dans le Marais du Diable, au cœur même de Prax, à proximité immédiate du Bloc. Il a longtemps fait partie d'une confrérie d'ogres dédiée au culte chaotique de Cacodemon. Lors d'une mission vers Dorastor, Oozic a vécu une expérience qui l'a conduit à la découverte du dieu Nysalor, dont il est devenu un Illuminé. L'illumination a eu sur lui un effet très particulier : saisi d'une sorte de révélation, Oozic s'est mis à rejeter le culte de Cacodemon, devenu soudainement petit et mesquin à ses yeux. Quant à la vie qu'il avait menée jusqu'alors, elle lui semble à présent puérile. Une seule obsession hante son esprit désormais : quitter ce marais putride et emmener sa petite famille (sa femme et leur fille, une adorable petite ogresse !) vers un lieu retiré, dans les monts situés à l'est de Prax. Oozic aspire à s'y installer et vivre tranquillement, enseignant les préceptes de Nysalor aux deux êtres qu'il chérit le plus au monde. Récemment, il a donc fait déménager sa femme et leur fillette vers l'oasis de Biggle Stone, toute proche de ces monts, leur intimant de l'attendre le temps qu'il faudrait. L'ogre cherche en effet à réunir une grosse somme d'argent. Car quand on est ogre, on doit se nourrir de la chair d'êtres intelligents, ce qui ne facilite pas une autonomie totale. Oozic a donc besoin de moyens pour s'acheter sa nourriture et ne plus avoir à la chasser, une activité dangereuse et inintéressante. Un Morocanth de Prax lui a assuré pouvoir lui fournir régulièrement des esclaves s'il avait les moyens de le payer (un esclave humain coûte très cher). Le Morocanth l'a également assuré de sa discrétion : les membres de sa tribu n'élèvent, en principe, les humains que pour se nourrir eux-mêmes. Ils n'en font donc pas le commerce. L'ogre s'est ainsi mis en quête d'argent, profitant de son illumination qui le rend indétectable au Sens du Chaos des Taureaux-tempêtes qui pullulent dans la région. Après des semaines de recherche, la chance lui a souri, en la personne de Tarann Outre-à-bière, le nain égaré, dont il s'est empressé de faire son repas. Il a ainsi découvert dans son sac un trésor inestimable : un gros morceau de Pierre-de-Vérité. Il sait néanmoins que cette pierre risque de lui attirer beaucoup d'ennuis. Il espère convaincre les étrangers qu'il a aperçus - les PJ - de l'accompagner jusqu'à bon port.

Il était une fois dans Prax...

La date exacte de cette aventure importe peu. Nous sommes dans les années 1620, quelque part dans le royaume de Sartar. Les PJ doivent traverser d'ouest en est les plaines arides de Prax, pour une raison quelconque. Ce peut être, par exemple, pour porter un message de Boldhome jusqu'au port de Corflu, dans le sud-est. En fait, n'importe quel prétexte susceptible de s'inscrire dans le background de votre groupe de personnages fera l'affaire.
L'histoire commence au moment où nos héros progressent dans le décor tourmenté de Prax. Tout autour d'eux s'étend un paysage aride, souvent désertique. On aperçoit quelque arbustes çà et là, des plaques d'herbes éparses tentent péniblement de pousser, mais on trouve surtout beaucoup de sable. Comme nous sommes en pleine Saison des Tempêtes, les PJ avancent péniblement vers l'est, de fortes bourrasques de vent charriant du sable qui leur fouette le visage.
L'apparition soudaine, entre deux rafales de sable, d'un énorme monolithe bien connu ne rassure pas les PJ : s'ils ne sont qu'au niveau du Bloc, cela signifie qu'ils n'ont parcouru que la moitié du chemin. Or, plus des trois quarts de leurs rations ont déjà été consommées. De plus, la région est entachée d'une très mauvaise réputation. On parle d'un lieu de mort, habité par des barbares rustres et hostiles.

Ravitaillement chez les Taureaux-Tempêtes

Cette mauvaise image ne va pas être confirmée dans les faits. En poursuivant leur route, les PJ passent à proximité d'un campement de barbares nomades, qui leur font signe de s'approcher. Les runes que la plupart d'entre eux arborent ostensiblement (l'Air, la Mort et la Bête) ne laissent aucun doute quant à leur identité : il s'agit d'un campement d'une trentaine d'hommes, des Taureaux-Tempêtes essentiellement. Avant d'adresser la parole aux étrangers, les barbares les scrutent intensément, fermant par moment les yeux et humant l'air (ils tentent en réalité de détecter l'éventuelle présence de Chaos au sein du groupe, grâce à leur sens spécial). Rassurés, les Taureaux-Tempêtes offrent alors l'hospitalité aux voyageurs, le gîte et même une petite place sous leurs tentes s'ils désirent se reposer quelques jours. Cette bienveillance n'est pas tout à fait désintéressée. Le troc fait partie intégrante de leur tradition et les Taureaux-Tempêtes espèrent bien faire quelques bonnes affaires avec les étrangers. Leur langue naturelle est le Praxian, mais ils se débrouillent néanmoins en Langue Marchande.
Faites durer cet intermède aussi longtemps qu'il vous plaira. C'est l'occasion pour les PJ de découvrir un mode de vie qu'ils ne connaissent pas forcément, celui des nomades de Prax. Voici les différents aspects de cette culture que les PJ vont pouvoir découvrir durant cette période :
- le Dieu Taureau-Tempête est également vénéré sous le nom d'Urox. C'est pourquoi les barbares, lorsqu'ils font allusion à leur propre peuple, parlent des Uroxi.
- la ferveur religieuse des Uroxi est très forte : ils se sentent en permanence investis d'une mission divine, celle d'éliminer la menace du Chaos et de ses immondes engeances de la surface de Glorantha. Ils vouent leur vie à combattre le Chaos sous toutes ses formes, et veillent aussi à protéger leurs lieux sacrés, au premier rang desquels figure le Bloc, la plus grande manifestation de leur dieu.
- la plupart des femmes du clan vénèrent la déesse Eiritha.
- le lien des Uroxi avec leur troupeau, leurs montures et les animaux d'une manière générale, est très fort. Une seule exception : les chevaux, qui sont des animaux tabous dans Prax. Les PJ qui en possèdent un constateront une hostilité anormale des barbares à l'égard de leur bête.
- les animaux du troupeau ont une utilité considérable dans la vie des nomades. À la fois monture et nourriture, ils fournissent le cuir des vêtements et des tentes, leurs os sont sculptés en forme de couteau ou d'outils, etc. Des initiés du dieu Waha, le Boucher, se chargent de découper les bêtes, tanner les peaux, sculpter les os.
- les montures des barbares sont surtout des bisons. L'un d'entre eux, un adorateur de Waha, monte un rhinocéros. Mais la monture la plus spectaculaire est celle d'Urk Brise-Chaos, le Khan des Tempêtes (nom Uroxi des Seigneurs Runiques). Urk a dompté un taureau céleste, énorme bovidé doté d'une gigantesque paire d'ailes qui lui permet de voler.
- les barbares ne reconnaissent absolument pas la valeur de l'argent. Inutile, donc, de leur proposer des Lunars, ils n'en ont que faire. Leur économie fonctionne exclusivement sur le troc.
- le bien le plus précieux que les PJ pourraient proposer au Khan serait un sort de magie divine. Urk Brise-Chaos sortira alors une petite Pierre-de-Vérité vide, dont il est l'heureux propriétaire, expliquant aux PJ qu'ils peuvent enfermer leur sort à l'intérieur. Reprenez les informations de la partie "La Pierre-de-Vérité", un peu plus haut.



En discutant avec leurs hôtes, les PJ pourront apprendre les informations suivantes :
- Urk, le Khan, est en train de préparer une expédition terriblement périlleuse sous le Bloc, dans le dédale d'ossements du Diable écrasé (Wakboth). Il compte refermer l'un des passages que constituent ces gigantesques os creux, par où déferlent d'abominables monstres du chaos.
- les Taureaux-Tempêtes ont retardé la préparation de cette expédition car ils doivent faire face depuis quelque temps à une engeance chaotique qu'ils appellent la Main du Diable. Selon leurs dires, il s'agirait de la Main animée de Wakboth, qui se terre dans les marais et vient frapper leur bétail ou leurs hommes régulièrement.
- récemment, en patrouillant, les Uroxi ont fait fuir des nains qui rôdaient autour du Bloc, et ont même tué l'un d'entre eux.
- une grosse tempête se prépare, qui pourrait bien durer des semaines. "Urox est en forme !" se réjouissent les barbares. Mais pour les PJ, c'est le signe qu'il est peut-être temps de repartir. Il vaut mieux qu'ils aient quitté les plaines de Prax avant d'essuyer une tempête qui pourrait les égarer.

Ho, les nains !

Les PJ reprennent donc leur route, progressant sous un vent de plus en plus violent, qui soulève le sable et limite la visibilité. Après une demi-journée de marche, ils croisent un groupe d'individus qui ne semblent pas vraiment autochtones : des nains. Ces derniers s'approchent immédiatement des PJ et les observent attentivement, fronçant les sourcils. Les armes et les diverses possessions sont particulièrement inspectées. Après quelques secondes, les nains paraissent rassurés et se détendent (ils ont vérifié que les PJ ne portaient ni Adamant, ni Pierre-de-Vérité, et savent donc *qu'il ne s'agit pas de leurs agresseurs). Les nains, au nombre de* quatre, se révèlent alors assez sympathiques, presque joviaux. Orek Barbedrue semble être le chef. Ses trois compères sont Akhonir Fortepoigne, Targalo Ronde-Bedaine et Barandym Long-Tarin. Ils expliquent aux PJ qu'ils sont à la recherche d'un des leurs. Paradoxalement, si les PJ leur parlent de ce qu'ils ont entendu dire par les Taureaux-Tempêtes, les nains se montrent catégoriques : il ne s'agit pas d'eux ! Leur compagnon est vivant, et il ne rôdait pas autour du Bloc (c'est faux, bien entendu, mais les nains ne veulent pas attirer l'attention des PJ sur la Pierre-de-Vérité). Les nains font alors une proposition intéressante aux PJ : ils amélioreront la résistance de leurs armes si les PJ acceptent de les prévenir si jamais ils retrouvaient leur compagnon. Si les PJ acceptent le marché, les nains s'exécutent instantanément, martelant une arme par personnage. Vous pouvez ajouter 2 Points d'Armure à ces armes retravaillées par les nains. Puis Orek remet une petite "fusée" aux PJ. En mettant le feu à sa mèche, cette dernière montera dans les airs et explosera, ce qui permettra aux Mostali de repérer les PJ et de les rejoindre rapidement. Le nain leur demande de tirer la fusée si les PJ retrouvent leur ami. Puis, ses compagnons et lui saluent les aventuriers avant de reprendre leur route.

Le Marais du Diable

Malheureusement, peu après avoir quitté les nains, les PJ sont pris au cœur de la tempête qu'ils redoutaient. Ignorant la topographie des lieux, il leur est désormais impossible de se repérer. Au bout de quelques heures à tourner en rond, les personnages réalisent qu'ils progressent à présent dans un marais. C'est à cet instant précis qu'ils vont connaître leur premier gros pépin de l'aventure, qui se manifeste sous la forme d'une horde de broos. Cinq de ces immondes créatures, qui vivent dans ce lieu fétide, ont encerclé les étrangers, qu'ils espèrent tuer et détrousser. Le combat est inévitable. Lorsque l'un des PJ se retrouve dans une situation critique ou tout du moins difficile, faites intervenir un sauveur providentiel : Oozic. Son aide se révèle précieuse, et deux rounds plus tard, les broos prennent la fuite ou sont exterminés, selon la tournure des événements. Cette intervention devrait crédibiliser Oozic aux yeux des PJ, qui logiquement ne le soupçonneront pas de servir le chaos (ce qui est, de toute façon, partiellement exact). Décrivez Oozic comme un jeune homme de taille moyenne, très musclé, dont l'aspect l'apparente à un civilisé (il se présentera comme natif de la ville de Temple de Wilm). Son beau visage émacié et glabre inspire la confiance. Il porte de riches gants de cuir, de larges bottes et tient une épée large à la main. Enfin, il transporte un énorme sac à dos en cuir.
Le combat et les présentations de rigueur terminés, Oozic Droit-Chemin propose un marché aux PJ : il veut rejoindre sa femme et sa petite fille (dont il leur parlera beaucoup) à Biggle Stone, une oasis située à la lisière de Prax, qui remettrait les PJ sur leur route vers Corflu. Comme il connaît parfaitement la région, il leur propose de les y mener, contre une promesse de solidarité : il les aidera en cas de problème, et demande aux héros d'en faire de même s'il se retrouve en danger. Il se dit parfaitement conscient des dangers que recèle Prax pour un voyageur solitaire.

Illuminé malgré lui

Petit à petit, les PJ vont se rendre compte que leur compagnon de route n'est pas très net ! Ainsi, il leur pose assez souvent des questions étranges, voire absurdes ("Pourquoi les chevaux *dorment-ils debout ?"). Il s'agit d'énigmes de Nysalor. Oozic* essaye de voir si les aventuriers sont réceptifs à l'illumination. Si certains PJ se prêtent au jeu, répondant ou tentant de répondre aux énigmes de l'ogre, procédez secrètement à un test de la compétence qui se rapproche le plus de la question posée par l'ogre (équitation, dans l'exemple précédemment cité). Si vous réussissez le jet, le PJ possède désormais 1% en illumination. Chaque fois qu'une nouvelle énigme est ainsi posée, le pourcentage d'illumination est susceptible d'être augmenté, selon la méthode que l'on vient de décrire. Lancez 1D100. Si vous obtenez un jet de dé inférieur au pourcentage d'illumination ainsi déterminé, le PJ devient un illuminé de Nysalor. Sa vie risque de changer ! Reportez-vous aux informations sur ce culte dans les suppléments idoines (Cults of Terror, pour les grands anciens de RuneQuest, les Dieux de Glorantha ou Dorastor, plus récemment).

Même s'il cherche à dissimuler sa véritable nature, plusieurs indices peuvent trahir Oozic, à condition que les PJ y prêtent attention ou mènent une enquête discrète :
- outre la pierre, Oozic a récupéré sur le cadavre du nain des ustensiles en Adamant (un marteau et un piolet). Certains soirs, auprès du feu, il les observe avec étonnement.
- Oozic ne mange jamais avec les PJ, mais toujours dans son coin. On peut même l'observer retirer des morceaux de viande de son sac à dos (il s'agit des restes du malheureux nain).
- il porte une amulette à l'intérieur de laquelle trois runes ont été gravées : le Désordre, la Lumière et la Maîtrise. Il s'agit des runes de Nysalor / Gbaji. Mais les PJ ne le savent pas forcément (Test réussi de Connaissance du Monde).
- il ne se déchausse jamais, même pas pour dormir (c'est pour cacher un trait chaotique : un tentacule au niveau de la cheville droite !).
- il ne quitte jamais son sac à dos, dont il se sert d'oreiller (outre les restes du nain, le sac contient la grosse Pierre-de-Vérité)
À partir de ce stade du scénario, les PJ ont rencontré tous les protagonistes de l'histoire. Ils peuvent prendre le parti des uns ou des autres, selon leur sensibilité. Si l'un des PJ démasque Oozic, celui-ci tentera alors de convaincre les PJ de sa bonne foi : il n'aspire qu'à se retirer et a été obligé de dissimuler sa véritable nature aux personnages pour gagner leur confiance.

Ils rentrent du boulot...

Que les PJ les préviennent ou pas, les nains vont de nouveau croiser la route de nos héros. Et cette fois, les Mostali remarquent immédiatement les outils en Adamant portés par Oozic (ou les PJ). Selon l'attitude des PJ, un affrontement s'ensuivra, soit avec les nains, soit, si les PJ choisissent le camp mostali, avec l'ogre. Ce dernier n'est pas inconscient et, plutôt que de se battre, préférera remettre la Pierre-de-Vérité aux nains, sans faire d'histoire. Si les PJ le laissent partir, Oozic reviendra une nuit pour tenter de la récupérer. Il jouera la carte de la discrétion, et surtout, profitera de son pouvoir chaotique qui lui permet de cracher de l'acide (aïe ! aïe ! aïe !).

L'heure de vérité

La situation devient critique au moment de l'arrivée du Khan *des Tempêtes et de ses deux acolytes, qui l'accompagnent* sur son taureau céleste. Les Uroxi ont fini par découvrir l'outrage commis par les rôdeurs nains contre le Bloc. Ils se sont aussitôt séparés en plusieurs groupes pour retrouver les pillards et ramener le morceau de Pierre-de-Vérité. Très logiquement, c'est le groupe aérien qui a repéré les voleurs. Là encore, les aventuriers doivent s'expliquer et choisir leur camp. À moins de totalement renoncer à la pierre et de se montrer particulièrement malins, les PJ auront du mal à échapper à un affrontement. Attention ! s'ils affrontent les Taureaux-Tempêtes, les PJ devront aussi vaincre leur monture, l'énorme taureau céleste.

Dénouement

Quelles que soient leurs précautions, les PJ ne pourront pas dissimuler la Pierre-de-Vérité aux différentes factions, bien trop motivées pour cela. S'ils choisissent de ne pas la conserver et se rallient à un camp - n'importe lequel, les héros se feront guider pour quitter Prax, à supposer qu'ils sortent vainqueurs de l'affrontement avec les autres prétendants.
Si les PJ ont fait cavalier seul et ont éliminé leurs adversaires (d'une manière ou d'une autre), ils devront se débrouiller pour quitter la région. Faites en sorte que leur expédition ne soit pas une partie de plaisir. Il y a beaucoup de créatures hostiles dans les plaines de Prax (vomieuvres, escargot-dragons, coloquours, babouins, morocanths...). Nous vous faisons confiance pour leur rendre la vie impossible !

Auteur : Léonidas Vesperini
Illustrations : Laurent Cagniat

Les PNJ

Oozic Droit-Chemin, l'Ogre

FOR 21 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 16
POU 16 **DEX** 12 **APP** 15
PdV 15
PdM 16
PdF : 36-21 = 15
Armure : Armure complète de lamelles (5 Pts)

Arme	RA	Attaque/Parade	Dégâts	Pts
Épée large	7	74%/65%	1D10+1+1D6	10
Arc composite	3/9	63%	1D8+1	7

Magie d'esprit (59%) :
Daredart, Démoralisation (2), Guérison 3, Protection 3, Vivelame 2, Multimissile 2
Magie divine (79%) :
Vénérer Cacodemon
Compétences :
Chercher 47%, Con. Monde 45%, Déplacement silencieux 56%, Dissimuler 62%, Écouter 53%, Éloquence 54%, Équitation 65%, Esquiver 37%, Illumination 33%, Lire/Écrire Lunar 35%, Lire/Écrire Sartarite 35%, Parler Langue Marchande 54%, Parler Praxian 57%, Pister 74%, Se Cacher 62%, Se Déguiser 63%, Scruter 80%
Traits Chaotiques :
- Appendice fonctionnel supplémentaire : tentacule au niveau de la cheville droite (Oozic le dissimule dans ses amples bottes)
- Crache de l'acide trois fois par jour (Attaque : 36%), Potentiel : 12, Portée : 6 mètres

Les broos

La fiche qui suit est générique. À vous de répartir parmi les différents broos les sorts et les armes. La plupart sont initiés de Thed et l'un d'entre eux porte une pierre du diable (nom donné aux gemmes formées par le sang cristallisé de Wakboth).

FOR 14 **CON** 17 **TAI** 17 **INT** 12
POU 11 **DEX** 12 **APP** 6
PdV 17
PdM 11
PdF : 31-13 = 18
Armure : Cuir bouilli (3 Pts) + 3Pts à la tête (cornes)

Arme	RA	Attaque/Parade	Dégâts	Pts
Cornes	7	52%	1D6+1D4	-
Massue	6	47%/35%	1D10+1D4	10
Fléau d'armes	6	44%/40%	1D10+1+1D4	8
Petite lance	6	55%/44%	1D8+1+1D4	10
Bouclier Targe	7	30%/47%	1D6+1D4	12
Arc court	3/9	40%	1D6+1	5

Magie d'esprit (42%) :
Confusion, Démoralisation (2), Disruption, Multimissile 2
Magie divine (87%) :
Inverser le Chaos
Compétences :
Grimper 42%, Dépl. silencieux 54%, Sauter 52%, Se Cacher 48%, Dissimuler 58%, Chercher 72%, Écouter 68%, Pister 63%, Scruter 40%
Trait Chaotique (un seul broo) : Explose après la mort : dégâts = 3D6 jusqu'à 3 mètres
Pierre du diable : Offre le trait chaotique suivant à son porteur : +9 points d'armure.

Les Nains

Ce sont des Nains de Fer. Leur chef, Orek Barbedrue, maîtrise la sorcellerie mostali et possède en plus un pistolet.

FOR 17 **CON** 17 **TAI** 7 **INT** 14
POU 16 **DEX** 12 **APP** 12
PdV 12
PdM 16
PdF : 34-20 = 14
Armure : Byzantine enchantée (10 Pts) pour Orek, Lamelles (6Pts) pour les autres nains.

Arme	RA	Attaque/Parade	Dégâts	Pts
Pistolet mostali (*)	3	65%	1D10+4	-
Hache de bataille 1M	8	70%/41%	1D8+2	8
Marteau nain 2M	8	68%/57%	2D6+2	10
Petit bouclier	9	24%/62%	1D4	8
Arbalète	3 (1/2RM)	59%	2D4+2	8

(*) : possédé uniquement par Orek. Ce pistolet, qui fonctionne par mèche, est long à recharger. Il ne peut tirer qu'une seule fois par round. L'arme est capable d'empaler.
Sorcellerie (Orek) :
Intensité : 63%, Durée 42%, Portée 40%, Former (Bronze) 76 %, Former (Fer) 54%, Paralysie 58%
Compétences :
Con. Minéraux 65%, Con. Mostali 70%, Évaluer 53%, Inventer 50%, Con.Équitation 75%, Parler Mostali 67%, Parler Langue Marchande 46%, Se Cacher 35%, Chercher 44%, Scruter (sens de la Terre) 64%, Scruter (sens visuel) 34%

Urk Brise-Chaos le Khan des Tempêtes

FOR 17 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 13
POU 16 **DEX** 14 **APP** 12
PdV 16
PdM 16+4 (cristal) = 20
PdF : 31-26 = 5
Armure : Armure de plaque en acier (12 Pts)

Arme	RA	Attaque/Parade	Dégâts	Pts
Épée bâtarde	6	98%/72%	1D10+1+1D6	12
Arc composite	3/9	68%	1D8+1	7

Magie d'esprit (54%) :
Vivelame 3, Guérison 5, Protection 3, Démoralisation (2), Multimissile 2
Magie divine (74%) :
Berserk 2, Commander Sylphe 1, Peur 2, Bouclier 3, Affronter le Chaos
Compétences :
Chercher 82%, Con. Animaux 65%, Détecter le Chaos 91%, Dissimuler 95%, Écouter 73%, Équitation 98%, Esquiver 30%, Parler Langue Marchande 44%, Parler Praxian 77%, Pister 82%, Scruter 87%

Les Taureaux-Tempêtes

FOR 15 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 12
POU 14 **DEX** 14 **APP** 13
PdV 16
PdM 14
PdF : 30-17 = 13
Armure : Cotte d'anneaux (5 Pts)

Arme	RA	Att./Par.	Dégâts	Pts
Hache de bataille 1M	6	72%/61%	1D8+2+1D4	8
Lance 2M	5	58%/47%	1D10+1+1D4	10
Bouclier Targe	7	34%/67%	1D6+1D4	12
Arc composite	3/9	60%	1D8+1	7

Magie d'esprit (57%) :
Vivelame 3, Disruption, Guérison 5, Protection 3, Démoralisation (2), Multimissile 2
Magie divine (87%) :
Berserk, Peur, Soigner une Blessure du Chaos
Compétences :
Équitation 75%, Détecter le Chaos 65%, Parler Praxian 57%, Parler Langue Marchande 34%, Con. Animaux 57%, Dépl.silencieux 64%, Se Cacher 56%, Dissimuler 58%, Chercher 72%, Écouter 68%, Pister 75%, Scruter 80%

Le Taureau Céleste

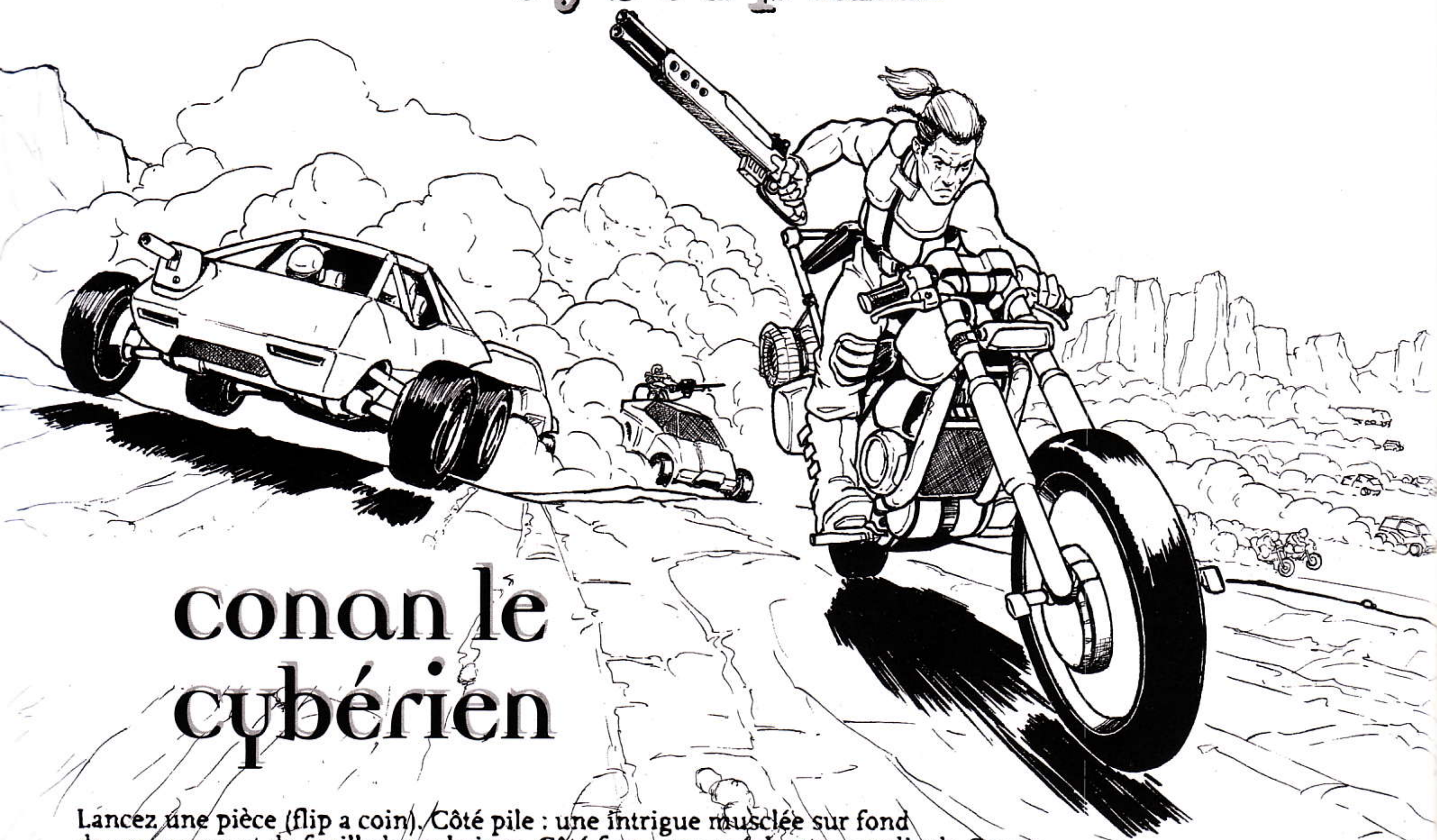
FOR 41 **CON** 23 **TAI** 40 **INT** 4
POU 13 **DEX** 7
PdV 32
PdF : 64 (-20 quand Urk le monte)
Armure : Cuir (5 points partout)

Localisations : Idem Griffon

Arme	RA	Attaque/Parade	Dégâts
Cornes	7	38%	2D6+4D6
Piétinement	4+*	49%	2D6+4D6

(*) : Le piétinement nécessite 4RA + RA de mouvement.

Compétences :
Écouter 48 %, Sentir les Intrus 54%



conan le cybérien

Lancez une pièce (flip a coin). Côté pile : une intrigue musclée sur fond de vengeance et de fusillades urbaines. Côté face : une méchante parodie de Conan pour régler leur compte aux gros bras du médiéval. Si ça tombe sur la tranche, on n'est pas dans la merde.

C'est quoi cette histoire de vitesses?

Quand on dit "barbare", on pense immédiatement à Conan. Comme tout le monde a vu les films, on risque d'assister à une avalanche de clichés et de clins d'œil pas franchement bons pour l'ambiance de la partie. C'est pour ça que ce scénario laisse au meneur de jeu le choix entre une aventure sérieuse et une franche parodie, un interlude musclé dans une campagne ou une partie délirante rien que pour se défouler. Pour vous permettre de choisir l'une ou l'autre de ces mises en scène, la présentation des personnages, de l'intrigue et des événements se veut aussi neutre que possible. Si vous optez pour la parodie, vous n'aurez qu'à grossir les caricatures à l'extrême, privilégier les combats dantesques, attribuer une ou deux phrases choc aux héros (genre des phrases choc) et user de tous les artifices imaginables pour que ça ressemble vraiment à du Conan : le barbare s'en sort toujours, les filles sont belles, les méchants sont pas vraiment morts, le décor est repeint à chaque scène, etc. Si vous préférez le côté "sérieux", évitez religieusement toute allusion aux films, concentrez-vous sur l'intrigue, exploitez chaque rebondissement de l'enquête et n'hésitez pas à introduire des acteurs et des sites déjà connus des personnages. C'est bon pour tout le monde? Alors en route.

Une balle dans la tête

Tout commence en 2010, époque de la Longue Marche d'Amérique du Sud et de la fin du Deuxième Conflit d'Amérique Centrale. Néolyth, alors en pleine expansion, conquiert de nouveaux marchés en Europe et lance la fabrication d'une série de puces destinées à l'amélioration cybernétique. La réaction des rivaux ne se fait pas attendre : une équipe de mercenaires est engagée pour détruire les trois usines de production situées sur la côte est. L'affaire est réglée en moins d'une semaine et la corpo, privée de ses infrastructures, cesse immédiatement toute activité. L'histoire débute avec la mort de Christie. Lors du raid contre la dernière usine, les mercenaires se retrouvent confrontés à une situation totalement imprévue. Goon, un vétéran du Nouveau Viêt-nam de 2003, décide de profiter de l'assaut pour récupérer des données informatiques. En désobéissant aux ordres, Goon met en péril le déroulement de la mission et la vie de son binôme, Christie, dont il se débarrasse vite fait d'une rafale de plomb. Si l'on précise que Christie était la compagne de Kyle, l'événement prend tout de suite un air de vengeance personnelle. Après l'assaut, Goon s'eété de services sur Night City. Les progrès de la cybernétique lui ont permis d'accroître ses performances physiques et de s'offrir un nouveau visage, empêchant Kyle de remonter sa piste. De son côté, le solo s'est forgé une solide réputation au sein de la horde Raven, qui sévit autour des grands lacs. Incapable d'oublier la mort de Christie, il a donné libre cours à sa colère en montant à l'assaut d'une foule de bâtiments officiels et de garnisons militaires. Il est aujourd'hui considéré comme l'une des ciété de services sur Night City. Les progrès de la cybernétique lui ont permis d'accroître ses performances physiques et de s'offrir un nouveau visage, empêchant Kyle de remonter sa piste. De son côté, le solo s'est forgé une solide réputation au sein de la horde Raven, qui sévit autour des grands lacs. Incapable d'oublier la mort de Christie, il a donné libre cours à sa colère en montant à l'assaut d'une foule de bâtiments officiels et de garnisons militaires. Il est aujourd'hui considéré comme l'une des cibles prioritaires de plusieurs départements de recherche. En plus des deux hommes, une autre figure importante de l'équipe de Néolyth continue de faire parler d'elle. Jil, ancienne gradée de l'armée américaine, n'a jamais oublié la mort de Christie. Après la dissolution du groupe, elle a continué à suivre les péripéties de Kyle, pour qui elle éprouve encore un mélange d'admiration et d'attirance refoulée. Ses nombreux contrats lui ont permis de sillonner le continent et d'arriver à Night City, où les échos de ses exploits sont vite arrivés jusqu'aux oreilles de Goon. Craignant pour sa sécurité, le solo engage deux équipes d'indépendants pour éliminer son ancienne associée. Après deux embuscades ratées, Jil s'intéresse à son mystérieux ennemi et découvre un réseau de protection de corporatistes qui lui met la puce à l'oreille. Persuadée d'avoir affaire à Goon, elle fait transmettre un message à la horde de Kyle. Une semaine avant l'entrée des personnages, Kyle quitte les grands lacs

Les petit secrets

Depuis sa transformation, Mickael Dawn est suivi de près par deux ou trois corporations que vous devrez choisir, en fonction du passé des personnages ou de vos envies personnelles. Notez que vous n'êtes pas obligé de jouer la carte corporatiste. Les corpos n'interviendront pas avant l'arrivée de Kyle, sauf si les personnages fouillent un peu trop dans la vie de Dawn. Dans ce cas, une équipe de solos bien équipés viendra faire une belle frayeur au groupe. Dawn et ROM1 resteront assez passifs durant l'enquête. ROM1 pourra éventuellement surveiller les personnages via la Matrice et même, en cas d'intrusion de Raise, se mesurer au(x) runner(s) du groupe (sans tuer). Vous êtes libre d'ajouter toutes sortes de collègues, qu'il s'agisse de solos, de fixers, de tueurs à gages corporatistes, d'anciens collaborateurs, etc. Le but étant de faire comprendre aux personnages que chacun des deux camps est plus important qu'il n'y paraît.

Juste au cas où

Normalement, les personnages devraient suivre les étapes filature/rendez-vous/arrivée de Kyle. Si jamais les choses tournaient mal, en raison d'initiatives imprévues, l'essentiel est que le groupe se retrouve devant Kyle à un moment ou un autre. Même si les personnages ont perdu Jil ou s'ils se sont brouillés avec Dawn, vous pouvez faire agir le barbare et ses hommes pour arranger un rendez-vous plus ou moins houleux. Kyle peut venir à leur rencontre, envoyer ses hommes à la recherche du groupe, etc. Il est indispensable que les personnages se retrouvent devant Kyle avant de passer à la suite.

pour Night City. Goon se terre dans ses appartements et Jil multiplie les recherches. Âmes sensibles s'abstenir, ça risque de tourner au carnage dans pas longtemps.

Tiens, voilà des PJ

Tout d'abord, réglons les petits problèmes de logistique : le scénario ne doit pas se dérouler impérativement à Night City. Tout le monde connaît, c'est bien décrit, on s'y sent bien, mais c'est pas une raison pour s'y enfermer. Le passé de Kyle dans les grands lacs et l'assaut des usines Néolyth près de Boston sont deux excellents prétextes pour déplacer toute l'affaire vers la côte est. En définitive, n'importe quelle grosse ville peut convenir. On dira donc Night City par convenance. Les personnages y sont et font ce qu'ils veulent. Évitez tout de même de caler ce scénario au beau milieu d'une campagne, car le groupe risque d'en prendre vraiment plein la face et de se faire des ennemis qui ne pourront que les gêner par la suite. Mais bon, c'est vous qui voyez. Pour commencer, le groupe doit être engagé par Raise. Si les personnages sont connus, ils seront directement contactés par la Matrice. Sinon, un fixer de leur connaissance ou un intermédiaire anonyme leur proposera un rendez-vous dans un bar. Mickael Dawn se présentera seul : costume chic, carrure impressionnante, petite mallette et... une tonne de modifications cybernétiques sous la peau (cf. les PNJ). À la thermo, c'est carrément affolant. Dawn passera chaque membre du groupe en revue et posera quelques questions d'usage (antécédents, spécialités) avant de poser une photo de Jil sur la table. Les personnages devront la retrouver, la suivre dans ses moindres déplacements et intercepter le maximum d'informations. Dawn proposera une forte somme (deux fois le salaire de base par jour) et demandera à ses employés d'éviter tout contact avec leur cible. Il ne répondra à aucune question la concernant, prétextera le "secret du client" et prendra congé en laissant le numéro du répondeur où ils devront laisser un rapport détaillé deux fois par jour. Si les personnages sont attentifs, ils pourront remarquer la nervosité de Dawn et surtout son regard, lorsque la photo aura changé de main (Perception Humaine à 30 pour comprendre qu'il connaît personnellement Jil). Dawn n'aura caché ni son nom, ni celui de sa société. Les personnages pourront donc faire quelques recherches sur leur employeur.

L'enquête

Les personnages n'auront aucun mal à obtenir les info légales concernant Raise. Par contre, ils se heurteront à une protection informatique (+5 de difficulté sur tous les jets) s'ils cherchent après les noms, les dossiers confidentiels et les archives de la société. Une fois ce premier barrage franchi, Mickael Dawn et ROM1 apparaîtront comme les seuls gérants de Raise. Leurs fichiers personnels sont encore mieux protégés (+10) et le Runner a de grandes chances d'apprendre la présence de fouineurs dans le système, auquel il est connecté pratiquement en permanence. Même en fouillant profondément, les personnages auront du mal à découvrir la véritable identité de Dawn. Dans l'intérêt du scénario, mieux vaudrait d'ailleurs qu'ils l'apprennent par Jil (cf. plus loin). S'ils fouinent trop, Dawn décrochera lors du premier rapport téléphonique et leur rappellera les termes de leur contrat. Le répondeur se trouve au siège social, mais la ligne est dérivée par ROM1 depuis sa console portable. Une enquête auprès des fixers permettra d'apprendre que Dawn est un ancien solo très coté (dif. 15), que Raise travaille avec des corpos qui lui assurent une protection particulière (dif. 20), que ROM1 utilise la société comme écran à ses courses personnelles (dif. 20), que Dawn a fait engager, sans succès, plusieurs équipes pour le même travail (dif. 25) et enfin qu'il n'aurait pas modifié que ses bras, mais également son visage (dif. 30).

Pour retrouver Jil, les personnages devront faire preuve d'un peu plus d'initiative. Suite aux attaques des deux précédentes équipes, la solo s'est en effet entourée d'un certain nombre de protections. Tout d'abord, certains fixers et solos sont au courant de son arrivée en ville et de ses problèmes avec des mercenaires locaux. Ils pourront révéler ce qu'ils savent sur son passé, ses origines côte est et ses compétences en démolition. Ensuite, seuls les solos les plus réputés et les fixers aux oreilles vraiment longues connaissent le nom du bar où Jil fait de fréquentes apparitions (choisissez un bar animé et fréquenté par des gros bras). Les personnages pourront l'intercepter au bar, la suivre jusqu'à son repaire (un immeuble de la Zone transformé en bunker piégé) et lui coller au train. Jil ne fera rien pour les semer, même si elle risque d'apprendre très vite leur présence. Son seul moyen de remonter jusqu'à Dawn est en effet d'utiliser ses employés. Après une ou deux nuits de filature et quelques frayeurs que vous saurez improviser (incidents au bar, poursuites en voiture, etc.), Jil ira à la rencontre du groupe. La scène peut avoir lieu n'importe où, si possible en présence de solos qui passeront aux personnages l'envie de jouer les durs. Jil se présentera en souriant et leur proposera de changer d'employeur. Elle répondra aux questions, racontera l'histoire Néolith et révélera que Dawn a de grandes chances d'être Goon, ce que personne n'a encore pu vérifier. Elle ne gardera secrète que l'arrivée imminente de Kyle. Jil offrira le double du salaire de Dawn si les personnages acceptent d'arranger un rendez-vous. La solo tient à rencontrer Dawn, pas à le tuer, et les personnages pourront être présents pour garantir le respect des accords. S'ils refusent, Jil disparaîtra dans la nature et sera très difficile à retrouver avant l'entrée en scène de Kyle (cf. plus loin).

Du monde dans la place

L'option du rendez-vous est la plus intéressante. Les personnages devront contacter Dawn grâce au répondeur, éviter de se trahir en révélant la présence de Jil, choisir un bar neutre et attendre. S'ils ont accepté sa proposition, Jil leur aura laissé une fréquence radio protégée où la joindre. Le rendez-vous peut avoir lieu n'importe où,

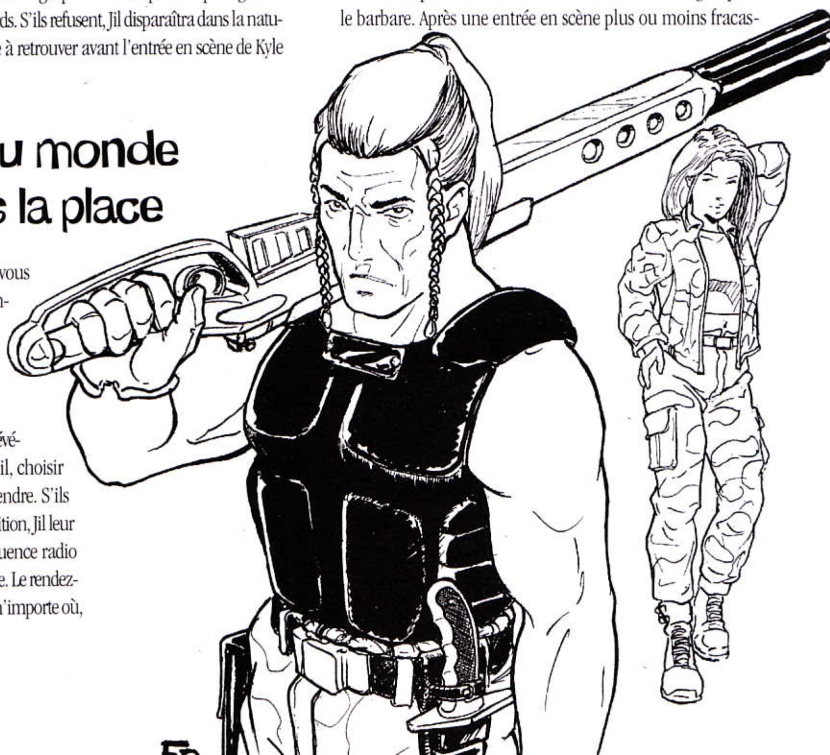
Goon&Co

Le méchant de l'histoire se nomme désormais Mickael Dawn et gère la société Raise avec ROM1, un talentueux Runner de la nouvelle génération. Dawn négocie les contrats et engage des équipes auxquelles ROM1 donne un coup de pouce matriciel. La société ne possède aucun autre employé. Officiellement, Raise vend ses services à de riches clients. Officieusement, elle hérite des contrats délicats de nombreuses corpos respectables de la cité. Raise est donc bien protégée. Le siège social se trouve en centre ville. Un entrepôt de location situé près des ports sert de hangar de transit pour le départ des équipes et les transactions illégales (matos, drogue). Dawn et ROM1 trempent en effet dans pas mal d'affaires louches.

de préférence dans un bar assez excentré. Dawn entrera seul, mais une dizaine de solos engagés dans l'après-midi se tiendront prêts aux abords du bar et ROM1 sera à son poste depuis la Matrice. Si les personnages se sont trahis, vous pouvez doubler les effectifs ou même retourner la situation en lançant Dawn en tenue de combat aux trousses du groupe dès sa sortie du bar. Dans ce cas seulement, vous devrez faire entrer Kyle en scène plus tôt que prévu. Si Dawn passe à l'action, Kyle arrivera en plein combat avec une dizaine d'amis nomades (cf. plus loin). Normalement, les personnages devraient se retrouver assis devant Dawn. Le solo sentira vite l'arnaque mais ne prendra aucun risque, jouant la carte de son nouveau visage. Quand Jil viendra s'asseoir à son tour, il restera maître de ses émotions et ne laissera rien paraître. Échange de politesses, private jokes, regards tendus, les personnages vont vite comprendre que Dawn connaît cette femme et qu'il est plus gêné devant elle que furieux contre eux. Après une discussion houleuse, le solo prendra congé en demandant aux personnages de le contacter le lendemain matin. Il ne fera aucun aveu. Jil restera au bar et quittera les lieux avec le groupe. Dehors, ils seront attaqués par les mercenaires engagés par Dawn. Si le combat tourne mal, faites arriver Kyle et ses copains avant la fin. Sinon, attendez que les personnages comptent les corps.

L'embarras du choix

La seconde partie débute avec la rencontre entre le groupe et le barbare. Après une entrée en scène plus ou moins fracas-



sante, Kyle formera une grande table ronde et écoutera les révélations de Jil et des personnages. S'il a croisé le regard de Dawn, il sera lui aussi persuadé d'avoir affaire à Goon. Étant donné la position des personnages, Kyle leur proposera de choisir entre l'aider à éliminer Dawn ou rester avec leur actuel employeur. D'un côté, les personnages devront affronter Raise et ses appuis corporatistes. De l'autre, ils devront tôt ou tard se mesurer au tandem Kyle/Jil et aux nomades qui ont fait le déplacement. Kyle offrira le même salaire que Dawn, plus une prime matérielle à définir. Il a en effet besoin de l'aide des personnages, qui connaissent Dawn et la région mieux que ses hommes. Si les personnages refusent, ils seront invités à quitter les lieux et seront libres d'espionner le groupe de Kyle durant la nuit. Après une heure de discussion, les nomades et Jil feront un bref passage dans la Zone avant de quitter la ville pour gagner leur repaire provisoire (cf. plus loin). Une filature trop voyante risque de dégénérer en affrontement dans les rues de la ville, Kyle n'ayant aucun scrupule à tirer sur les associés de Dawn. S'ils acceptent de s'allier au barbare, celui-ci leur exposera ce qu'il *attend d'eux, à savoir la recherche de toutes les informations* susceptibles de prouver l'identité de Dawn. Ensuite, Jil leur fournira une nouvelle fréquence protégée et les nomades sortiront de la cité. La suite du scénario dépend donc du choix des personnages qui, pour une fois, ont l'occasion de jouer du côté des méchants. S'ils restent avec Dawn, sachez tout de même que le solo cherchera tôt ou tard à se débarrasser d'eux. Logique. Utilisez les descriptions qui suivent pour gérer les recherches des personnages.

Le passé de Dawn

Avec un peu d'adresse et quelques coups de téléphone judicieux, les personnages finiront par obtenir l'information qui va bien : le nom de la clinique Rosworth, où Goon a subi ses modifications. L'établissement possède une dizaine de succursales sur le continent, dont une à Night City. Le système informatique est protégé par plusieurs programmes de défense, un Runner actif sur le site et un relais Netwatch qui permettra aux Runners officiels d'intervenir en une quinzaine de tours maximum. Le schéma de la forteresse est simple (fichiers du personnel, fichiers clients, finances, dossiers techniques et gestion des installations). Aucun dossier au nom de Goon, mais une série de fiches attribuées à Mickael Dawn, incluant la liste de ses modification cybernétiques (un vrai monstre) et son nouveau visage. Cette information est l'une des mieux protégées. Si les personnages rencontrent des difficultés (ce qui est souhaitable), ils pourront se rabattre sur le nom du doc qui a supervisé les opérations. Stuart Langley habite les beaux quartiers de Night City et une petite visite à son domicile permettra de jouer à l'intimidation, d'accéder au système par voie officielle et de récolter toutes les info utiles. Par contre, les personnages risqueront ensuite la descente musclée d'agents corporatistes affiliés à la clinique. Avec ces info en poche, plus de doute possible. En passant par le système de Raise, les personnages se heurteront à ROM1. S'ils la jouent fine, ou bien très violente, ils pourront accéder à quelques fichiers intéressants et apprendre l'existence d'une usine achetée récemment par les deux associés. C'est dans cette usine, située près de la ville, que Dawn et ROM1 iront s'installer dès que les choses tourneront mal.

Chassés-croisés

Selon le camp qu'auront choisi les personnages, ils risquent d'avoir à suivre Kyle ou Dawn. Le groupe du barbare quittera la ville dès l'épisode du bar et ira s'installer dans cette même usine (qui sera cette fois un ancien entrepôt agricole) pour voir venir. Seront présents dix nomades, Kyle et Jil, armés jusqu'aux dents et toujours sur leurs gardes. De leur côté, Dawn et ROM1 surveilleront les mouvements, suivront les personnages s'ils travaillent pour eux et les aideront à localiser le groupe de Kyle. Dans l'un ou l'autre cas, les personnages finiront par devoir attaquer l'usine/entrepôt aux côtés de leurs employeurs. Vous êtes libre de faire entrer en jeu toutes sortes de complications ou d'incidents qui retarderont la progression du groupe. Au final, tout se jouera hors de la ville. Si les personnages attaquent avec Kyle, Dawn aura lui aussi apporté une dizaine de solos et du matériel militaire. Utilisez le plan pour permettre aux personnages de participer à la stratégie et de mener un assaut bien carré. Les autorités n'interviendront que si la sécurité de la ville est directement menacée. Lors du combat final, laissez les personnages agir seuls et n'hésitez pas à faire surgir une nouvelle fournée de solos s'ils ont trop l'avantage (arrivée de nomades inquiets ou renforts corpos en AV-4 pour Dawn). À l'entrepôt, tout est possible. Si vous possédez le Bartmoss' Guide to the Net, amusez-vous avec ROM1 et la MicroMatrice. On peut considérer que le site est encore équipé d'un système actif, ou réactivé avant le combat (ascenseurs, robots, caméras). Le combat final n'opposera pas forcément Kyle à Goon. Si Dawn s'en sort, il tentera d'éliminer les personnages quelles que soient les circonstances.

La suite dépend surtout de la survie de Kyle et des erreurs qu'auront pu faire les personnages durant l'enquête urbaine. Vous pourrez donc utiliser les retombées d'infiltrations corporatistes, la horde nomade et les solos proches de Jil pour lancer une ou deux nouvelles aventures.

Auteur: Julien Blondel
Illustrations: Franck Poterlot

Les PNJ

Kyle

Solo de 38 ans. 1,92m 90kg

INT 6 **REF** 9 **TECH** 5 **SF** 10 **BT** 7

CH 6 **MV** 8 **CON** 11 **EMP** 6

MC: -5 **Bonus dégâts:** +4

Compétences: Famille 5, Sens du Combat 9, Endurance 8, Force 8, Commandement 6, Séduction 4, Histoire 5, Se cacher/Semer 5, Suivre/Pister 6, Survie 8, Toutes Armes à 5, Fusil 8, Esquive 6, Lutte 8, Boxe 6, Mêlée 10, Moto 8, Intimidation 8, Résister Torture/Drogues 7, Premiers Soins 6, Athlétisme 9, Perception 8

Matos: Gilet blindé sans manche (16 PA Torse), Pantalon blindé (10 PA/jambe), Gant de combat custom (Mêl, -1, 3D6+3 écrasement/2D6 percussion), Double Snake custom (Fus, +1, 5D6 par balle, 20, 1, 80m) et grosse moto cus*tom*

Jil

Solo(e) de 31 ans. 1,74m, 62kg

INT 7 **REF 8** **TECH** 6 **SF** 8 **BT** 9

CH 7 **MV** 8 **CON** 6 **EMP** 7 **MC:** -2

Compétences: Sens du Combat 6, Commandement 5, Éducation 6, Espagnol 6, Suivre/Pister 6, Survie 5, Conduite Auto 6, Moto 7, Armes Autos 6, Esquive 7, Fusil 6, Mêlée 7, Pistolet 8, Connaissance de la Rue 6, Démolition 8, Électronique 5, Pharmacologie 5, Premiers Soins 6, Sécurité Électronique 5, Athlétisme 7, Perception 7

Matos: T-Shirt Kevlar (10 PA Torse), Veste blindée (16 PA Torse+Bras), Pantalon blindé (16 PA/jambe), Pistolet Dai Lung (P, 0, 2D6+3, 8, 2, 50m), Monocouteau Kendachi, jeep et moto

Goon

Solo de 42 ans. 1,82m, 80kg

INT 7 **REF** 8 **TECH** 8 **SF** 10 **BT** 4

CH 3 **MV** 8 **CON** 12 **EMP** 3 **MC:** -5

Compétences: Sens du Combat 10, Endurance 6, Se Cacher/Semer 7, Suivre/Pister 6, Survie 6, Conduite Auto 6, Toutes Armes 6, Pistolet 8, Fusil 10, Mêlée 7, Démolition 5, Connaissance de la Rue 7, Boxe 6, Sécurité Électronique 6, Esquive 7, Athlétisme 8, Perception 8

Matos: *Pantalon blindé (16 PA/jambe), Gilet Kevlar (16* Torse), Fusil Sternmeyer CG-13 (Fus, +1, 5D6, 90, 48), Cyberbras droit et gauche avec interface d'arme, Cyberoptique droit toutes options, Cyberaudio gauche toutes options, Blindage corporel (12 PA toutes zones), plus matériel militaire, véhicules et options cyber supplémentaires au choix

ROM 1

Runner de 28 ans. 1,76m, 68 kg

INT 9 **REF** 7 **TECH** 10 **SF** 6 **BT** 5

CH 6 **MV** 8 **CON** 7 **EMP** 6 **MC:** -2

Compétences: Interface 8, Connaissance du Système 10, Programmation 8, Électronique 7, Mathématiques 7, Physique 8, Pistolet 6, Connaissance de la Rue 5, Expert: MicroMatrice 6, Esquive 6, Sécurité Électronique 8, Perception 7, Athlétisme 5

Matos: Vêtements blindés (12 PA toutes zones sauf Tête), Console portable custom (25 MU, Vitesse +5, Mur de Données 6, options au choix), Programmes au choix.

Note: si vous possédez le Bartmoss' Guide to the Net, utilisez les règles de MicroMatrice pour ajouter un peu de fun. Sinon, attribuez à ROM1 des programmes utilitaires et des talents particuliers. Pour ceux qui ne connaissant pas encore, la MicroMatrice permet au Runner d'accéder aux CPU de systèmes mineurs qui ne sont pas reliés directement à la Matrice (comme une interface d'arme, le thermostats de la cafe*tière, etc.) et de délirer avec sans problème.*

Nomades/Mercenaires /Solos corporatistes

INT 5 **REF** 8 **TECH** 6 **SF** 7 **BT** 5

CH 6 **MV** 8 **CON** 7 **EMP** 5 **MC:** -2

Compétences: Sens du Combat 5, Suivre/Pister 6, Armes Auto 6, Pistolet 6, Mêlée 6, Esquive 6, Athlétisme 5, Perception 6, Conduite Auto/Moto 6

Matos: 14 PA toutes zones sauf Tête, armes et véhicules au choix

Maelström

Ce scénario conviendra à une équipe d'investigateurs ayant quelque motivation pour combattre les créatures du Mythe. L'aventure se passe à Boston mais peut être déplacée sans aucune modification.



L'intrigue

Des représentants de la grande race de Yith ont contacté un mystique pour qu'il lance un grand sortilège. Les investigateurs, suivant des signes, vont être amenés à contrecarrer ce projet. Le problème est que ce sort devait empêcher l'arrivée d'un Polype Volant. Les barbares de cette histoire ne sont pas le sorcier, ses suivants et la grande race de Yith, mais bien les investigateurs qui ne comprennent rien aux plans cosmiques. D'ailleurs, il leur incombera de reprendre le travail et de l'achever pour sauver la situation. Facile.

Nature morte

18 février 1922. Boston s'embourbe dans la neige. Il a rarement fait aussi froid de souvenir de Bostonien.
Les Investigateurs vont être tirés du lit, contactés à leur travail ou arrêtés en pleine rue par la police criminelle. Peut-être se sont-ils rendus d'eux-mêmes au commissariat le plus proche ou ont-ils été dénoncés par leur concierge, mais depuis quelques jours leurs portraits apeurés sont affichés sur chaque panneau public. Pas de prime, pas d'accusation, juste la question : "Connaissez-vous ces gens ?". La police laisse un numéro de téléphone et un nom : Sergent Howarth (cf. les fiches de PNJ en fin de scénario).
Ce dernier attend que tous les investigateurs soient présents pour expliquer le curieux avis de recherche. Le 15 au soir, vers 22h, dans le quartier de Fenway park, la police a été alertée par des hurlements. Il faut savoir que dans ce coin plutôt pauvre, il n'y a que des artistes, des petits malfrats, des alcooliques et des opiomanes. Les cris venaient d'un atelier appartenant à un dénommé Sigmus Freshen. Quand les agents sont arrivés, ils n'ont découvert que les restes d'un corps en grande partie brûlé par de l'acide. La plupart des toiles avaient été détruites à l'aide du même produit et les croquis avaient disparu. Freshen n'avait aucun talent et pas d'ennemis connus, mais il était méthodique. Aussi, chaque fois qu'il terminait une de ses croûtes, il l'envoyait chez le traiteur pour qu'un vernis protecteur soit appliqué sur la peinture. Une de ses "œuvres" a ainsi échappé à l'acide et est revenue le

16 au matin. Howarth se dirige alors vers une grande toile couverte qu'il dévoile. En premier plan, les personnages peuvent se reconnaître. Ils fixent le ciel avec une expression de terreur indicible. Derrière eux, ils peuvent discerner la baie du Massachusetts sous une tempête de neige. Seule ombre au tableau pour les modèles : aucun ne connaissait Sigmus Freshen.

Même les paranoïaques ont des ennemis

Le policier prendra la déposition de chacun et demandera à ce que personne ne quitte la ville dans la semaine à venir. Il dépêche un policier par investigateur pour une filature discrète. Si l'un d'eux venait à enfreindre la loi trop ouvertement dans les heures qui suivent, il se retrouverait dans le bureau de Howarth. Quelques jets de T.O.C. permettent de repérer la surveillance. Les policiers ne sont pas difficiles à semer.

Une fois hors du commissariat, les personnages peuvent rentrer chez eux et vaquer à leurs occupations. Ils recevront tous un paquet envoyé de la poste centrale. Il contient une petite fiole d'acide concentré étiquetée. D'une écriture rapide, on y a inscrit : "Qui que vous soyez, mêlez-vous de vos affaires". Le soir même, à 23 heures, les policiers qui suivent les personnages sont fondus par un nuage d'acide. Il faudra attendre le matin (et la relève) pour que l'alerte soit donnée.

La nuit du 18, tous les investigateurs feront le même cauchemar. Par la suite, chaque fois qu'ils dormiront jusqu'au soir du 21, leur rêve évoluera.

18 février au soir.

Ils se retrouvent seuls, face à une forêt d'où sort une grande lumière blanche illuminant la nuit. Une mélopée violente et rapide arrive à eux. Ils avancent et pénètrent dans le bois. Des mots semblent se détacher de ce galimatias pourtant aphonique. Si l'un des personnages est germain ou scandinave, il pourra reconnaître certains sons gutturaux de sa langue natale.

19 février au soir.

Même rêve, si ce n'est qu'il est possible de discerner des voix de femmes et d'hommes. Le personnage avance vers une clairière d'où vient la lumière aveuglante. Autour de lui, il peut remarquer des crânes humains couverts de peintures rituelles. Perte de SAN 0/1.

20 février au soir.

Même rêve, avec une impression d'étouffement en plus. Les arbres semblent plus agressifs. Quand le rêveur arrive enfin dans la clairière, il peut voir les chanteurs. Il s'agit des adeptes de Oyos Kings et de leur maître. Vêtus de robes cérémonielles et de colifichets cabalistiques, ils dansent autour d'un feu dans lequel se consument les restes d'un corps humain (SAN 1/1d6). Kings semble complètement fou et donne des coups de poignard à ses adeptes qui ne s'en rendent même pas compte. Il fait froid.

21 février au soir.

Il est peu probable que les investigateurs dorment mais, si c'est le cas, le rêve s'achève par l'arrivée d'un Polype Volant dans un ciel tourmenté par le blizzard. Tous les adeptes disparaissent en hurlant sous le monstre qui se tourne vers le rêveur (SAN 1/1d8). À présent, le rêveur sait que la créature le traquera partout où il pourra se cacher.

Petit problème gastrique

C'est Howarth qui viendra tirer du lit chaque personnage. Au poste de police, il demande des explications sur la mort de cinq de ses meilleurs éléments, fondus à l'acide (0/1 point de SAN en apprenant la nouvelle). N'ayant aucune preuve contre les investigateurs, il les libère à midi, en attendant d'avoir des preuves contre eux. Il les prévient que même s'ils agonisent devant lui, il ne lèvera pas le petit doigt pour les aider. Ses subordonnés sont morts, bientôt ce sera leur tour, prophétise-t-il un peu à la hâte. Au moment le plus propice, il pourra réapparaître, le visage fumant, pour mourir dans les bras du plus sensible des personnages (SAN 1d6/1D8).

Il semble évident que nos héros vont devoir commencer une enquête. Pour les motiver, une petite attaque surprise se produira avant la fin de la journée. Les membres de la grande race de Yith préfèrent toujours attaquer des victimes isolées. Si le groupe se sépare, l'un d'entre eux aura l'occasion de tester les vaporisateurs à acide. Le but est d'éliminer discrètement, pas de faire peur. Se faire brûler par le nuage provoque un choc mental la première fois (SAN 0/1).

L'homme qui a vu l'ours

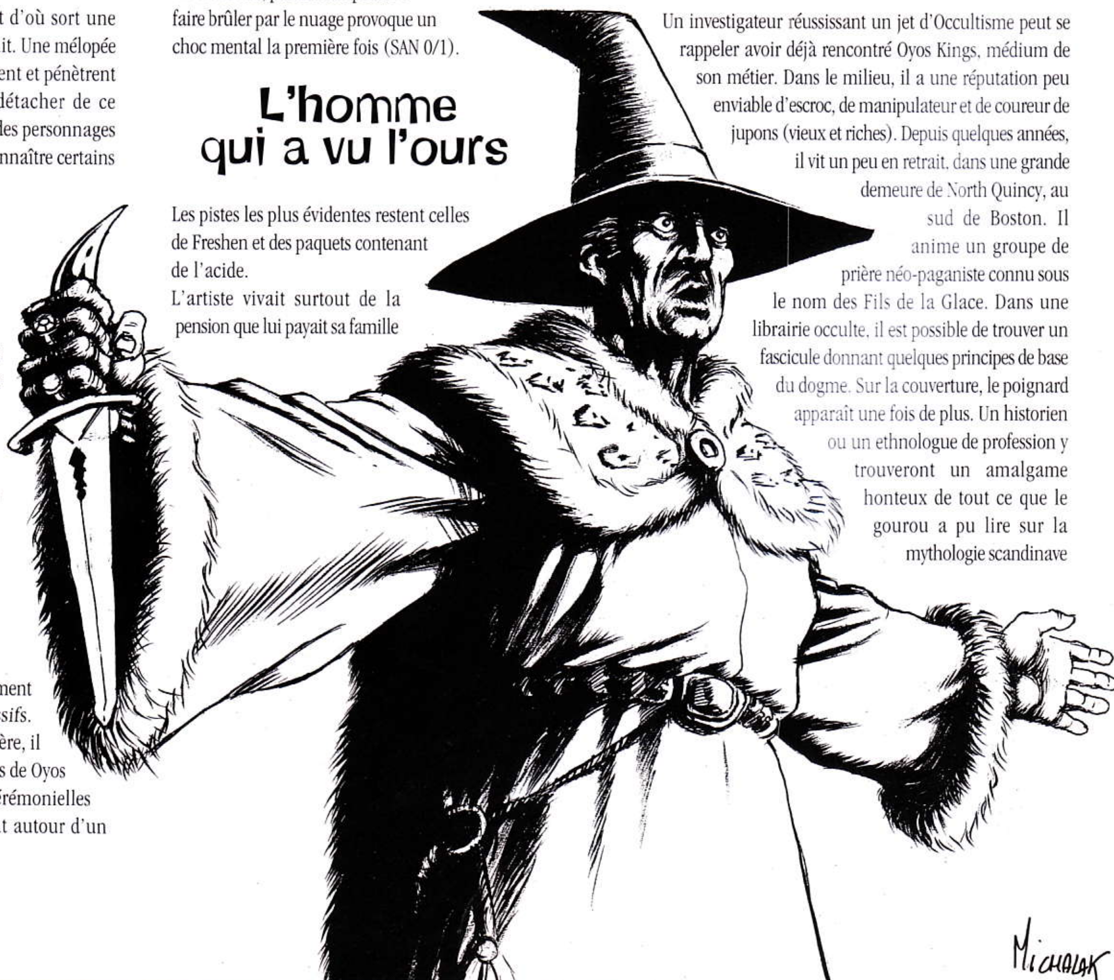
Les pistes les plus évidentes restent celles de Freshen et des paquets contenant de l'acide.

L'artiste vivait surtout de la pension que lui payait sa famille de New York. Il vivait dans un quartier sordide (Fenway) que les investigateurs devraient éviter le soir. Il n'avait pas de petite amie et ses voisins avaient peu de contact avec lui. La police a posé des scellés, mais il est possible de pénétrer dans l'atelier par l'une des fenêtres. Les restes du corps ont été emportés, par contre les toiles brûlées sont encore là. La fouille des agents a été relativement sommaire car on peut y trouver un indice important. Il s'agit d'un dessin effectué derrière la porte d'entrée (que personne n'a donc remarqué) qui représente un poignard dont le manche imite la patte d'un ours. La peinture a été baptisée Taksnön. Une brève enquête sur ce curieux nom ne donne rien (et pour cause, il ne veut rien dire). Par contre, si un personnage va voir les armuriers de luxe de Boston, il en est un qui aura déjà vu ce poignard. C'est même lui qui l'a fait faire sur commande. Pour obtenir le nom du client, il faudra insister, soudoyer mais ni menacer ni tenter de voler. Ces deux dernières solutions mènent directement dans le bureau de Howarth. L'homme en question disait s'appeler monsieur Kings.

Les paquets, eux, ont été envoyés de la poste centrale. Un jet de chance aidant, il est possible de retrouver le guichetier qui a affranchi les colis. Il se rappelle que l'homme lui ayant apporté les paquets était petit, presque chauve, la cinquantaine et qu'il avait du mal à faire la différence entre les pièces de monnaie. Probablement un étranger. C'était en fait un membre de la grande race de Yith, ne maîtrisant pas bien le système monétaire. Le fonctionnaire a retenu un détail troublant : l'homme avait une chevalière probablement acquise à l'armée. En effet, où d'autre pourrait-on obtenir des bijoux ornés de poignards en forme de griffe d'ours ?

Les Fils de la Glace

Un investigateur réussissant un jet d'Occultisme peut se rappeler avoir déjà rencontré Oyos Kings, médium de son métier. Dans le milieu, il a une réputation peu enviable d'escroc, de manipulateur et de coureur de jupons (vieux et riches). Depuis quelques années, il vit un peu en retrait, dans une grande demeure de North Quincy, au sud de Boston. Il anime un groupe de prière néo-paganiste connu sous le nom des Fils de la Glace. Dans une librairie occulte, il est possible de trouver un fascicule donnant quelques principes de base du dogme. Sur la couverture, le poignard apparaît une fois de plus. Un historien ou un ethnologue de profession y trouveront un amalgame honteux de tout ce que le gourou a pu lire sur la mythologie scandinave



et celte. Taksnön est un syncrétisme de Thor et d'un Lug mâtiné de démon cornu. Kings est un beau parleur mais un piètre théologien. Seule l'adresse en fin de livret est importante : Taksnön Hall, Squantum Road, North Quincy. Il faut deux heures en voiture pour s'y rendre à cause de la tempête de neige qui s'abat sur la côte.
Il n'est pas possible de rencontrer un adepte des Fils de la Glace à Boston actuellement, même si les noms sont assez simples à trouver (les listes de cultes sont accessibles à cette époque). En effet, il semble que tous les fidèles soient en vacances pour les six jours à venir au moins. Les anciens membres de cette communauté, par contre, peuvent parler. Robert Pulasky fut l'un des premiers à se rendre aux réunions organisées par Kings. Géant d'une cinquantaine d'années, il travaille dans une banque en centre ville. À première vue, il semble être la dernière personne à pouvoir entrer dans une secte. Il ne s'explique d'ailleurs pas pourquoi il est tombé dans le piège. Par contre, il assure avoir été témoin de faits extraordinaires. Kings est un escroc et Taksnön est une invention, mais il demeure des phénomènes incroyables encore inexpliqués. Si on lui parle de l'homme de la poste centrale ou des attaquants à l'acide, il se rappelle avoir vu une personne correspondant à la description. Kings l'a emmené une fois dans un restaurant français sur Cambridge street, La Bolée, et est allé échanger quelques mots avec cet homme qui semblait être un habitué. Ce dernier lui a donné un paquet et a déguerpi sans payer.
À partir du moment où les personnages ont connaissance de l'existence de la secte, le scénario va s'accélérer. Non seulement la police a lancé un nouvel avis de recherche (définitif, cette fois), mais en plus les incarnés de la grande race de Yith vont réitérer leur attaque à l'acide.

La Bolée

Le restaurant en question est fermé depuis quelques jours. Le patron, monsieur Sergent, a donné congé à ses employés. On le décrira comme devenu inexplicablement instable, il y a quatre ans de cela. Un investigateur curieux pourra visiter la Bolée. D'ailleurs, il ne sera pas le seul, puisque les locaux servent de lieu de rendez-vous pour une dizaine de membres de la grande race de Yith (dont Sergent). Ils se réunissent dans le cellier et restent immobiles, au milieu de quartiers de viande suspendus. Pour communiquer, ils n'ont pas besoin de parler, ils utilisent la pensée. ætre présent lors de ce conciliabule peut être désagréable pour un simple humain. Les ondes mentales des extraterrestres peuvent irrémédiablement endommager un cerveau trop simple. Il faudra donc réussir un jet de POU x 3 toutes les trois minutes ou être victime d'hallucinations. La grande race de Yith évoque le danger d'un Polype Volant. C'est donc une vision de ce monstre qui va se précipiter sur l'investigateur malchanceux et lui faire perdre 1D3/1D20 SAN. Dans son esprit restera aussi gravé le son flûté caractérisant la présence de la créature. Par la suite, il pourra le reconnaître comme tel. Alertés, les Yithians prennent à leur tour le curieux en chasse, cette fois avec leur vaporisateur à acide. Ils pensent avoir affaire à un serviteur du Polype Volant venu les espionner. Une fouille en règle du restaurant permet de trouver les actes de propriété de Taksnön Hall à North Quincy. Il y a aussi tout un arsenal, des explosifs et une camionnette Ford T. Sans les pousser dans ce sens, il serait bon que les investigateurs récupèrent ce matériel de guerre. Si un Yithian est capturé, il quitte son corps d'accueil, pour repartir dans son époque.

North Quincy

Logiquement, toutes les pistes mènent à North Quincy. C'est un lieu-dit de cinq maisons, au centre d'une zone boisée bordant la baie du même nom. À deux kilomètres au sud se trouve Quincy. Ce village compte deux cents âmes au plus et vit surtout de l'agriculture. La mer n'est pas loin mais les pêcheurs sont rares car la baie est dangereuse. Oyos Kings est bien connu et le révérend Thomas, qui officie ici, aura des mots assez durs pour le décrire. Pour lui, c'est un illuminé dangereux qui pervertit les brebis égarées. Depuis qu'il a installé sa secte diabolique dans la région, "des bêtes disparaissent, la récolte est mauvaise et les femmes font des fausses couches". Il exagère un brin, mais donne le ton général.
Taksnön Hall est l'ancienne demeure familiale de monsieur Sergent. Manoir de trois étages qui surplombe la petite forêt d'une part et la côte déchirée de l'autre, il est visible de très loin. La neige rend le voyage pénible, d'autant qu'à North Quincy, l'accueil est presque aussi froid que le blizzard. Il n'y a qu'un hôtel qui fait office de poste, de bar et de restaurant. Sur place, on se méfie des étrangers. On ne sait pas ce que font "les fous du manoir" ces derniers temps, mais ils traînent du côté de Bellevue road non loin du chenal de Moon Island. Il n'y a rien là-bas si ce n'est des grottes qui servaient dans le temps à la contrebande. Il faut une bonne demi-heure pour arriver à Taksnön Hall.

Après la bataille ?

Dès que les investigateurs se dirigent vers le manoir de King, certains signes vont trouver leur signification. La forêt qu'ils traversent ressemble curieusement à celle de leur rêve. Au loin, la vue sur la baie pourrait correspondre à celle du tableau de Freshen. Mais surtout, à peine couvert par le vent, un son flûté s'élève de sous les branches lourdes de neige. Toute personne ayant été victime de la vision du Polype Volant doit réussir un jet de SAN ou perdre 1d6 point(s) de Santé Mentale. Le chuintement est encore lointain mais identique. Jusqu'à la fin du scénario, il augmentera.
Le manoir est au centre d'un vaste domaine. C'est une demeure dans le plus pur style anglais avec des toitures pointues, des tours et des pièces couvertes de lambris sombres. Il compte trois étages, de nombreuses pièces décorées de lourdes peaux tendues et une bibliothèque sans intérêt. La décoration imite le style nordique (grosses armes, crâne d'élan) avec peu de bonheur. Tout est vide, abandonné. Mis à part trois chiens de garde impressionnants, il n'y a plus personne depuis au moins deux jours. Les bêtes sont affamées et attaqueront sans prévenir.
Sur place, il reste un arsenal complet (si celui du restaurant n'a pas été récupéré) mais aucun livre, aucune indication sur l'endroit où pourraient se trouver les Fils de la Glace. Dans le bureau de Kings, par contre, un calendrier indique un événement important, le soir suivant l'arrivée des investigateurs à North Quincy. Il y a aussi les croquis de Freshen et un pistolet cracheur d'acide (deux charges). Les croquis représentent les rêves de l'artiste : les cités de Yithians, le Polype Volant, les portraits des investigateurs et un membre de la grande race de Yith. Freshen n'ayant aucun talent, tout reste imprécis et brouillon. Voir ces images impose un jet de SAN (0/1 point).

L'histoire en quelques mots

Oyos Kings était un médium à la petite semaine, profitant de la crédulité de ses clientes fortunées. Il fut contacté par un mouvement secret prétendument voué au culte de Taksnön, un demi-dieu scandinave qui n'a jamais existé. Oyos fut témoin de miracles (des sortilèges très visuels) et décida de prendre au sérieux ces gens. Les fils de Taksnön sont des représentants de la grande race de Yith qui veulent développer leur cheptel d'individus à contrôler sur Terre. Oyos apprit à son tour des sorts et fonda une succursale, les "Fils de la Glace", qu'il dirige depuis. Il ignore tout de la véritable nature de ses protecteurs. Le dogme de sa petite secte est aussi vague que ses réelles connaissances de la mythologie nordique. Il sait très bien que Taksnön est une invention et que les sortilèges que ses protecteurs lui apprennent viennent d'une autre source. Mais peu importe, tant que ses fidèles payent leur dîme. Parmi ceux qui fréquentaient les cérémonies des Fils de la Glace, Sigmus Freshen était le seul réellement doué de facultés magiques. Son pouvoir était tel, qu'il entrevit l'avenir et le transposa sur la toile. La présence de Yithians dans les parages avait débloqué ses capacités médiumniques. Les investigateurs faisant partie de ses hallucinations, il les intégra à son œuvre. Son art ne représentait pas un danger jusqu'au jour où la grande race de Yith avertit Oyos Kings de l'imminence d'une catastrophe. Un Polype Volant allait débarquer par un passage connu, à la recherche de tous les Yithians incarnés dans des humains. Ce passage se trouve juste à côté de la demeure de Kings, un poste de surveillance. Ils enseignèrent donc au sorcier comment lancer un sort pour contrer cette arrivée. Dans l'urgence, ils éliminèrent tous les obstacles potentiels (Freshen qui avait refusé de participer au rituel). Découvrant les croquis de l'artiste, ils pensèrent que les personnages étaient des fouineurs sur leur trace. Pour information ils envoyèrent les dessins à Kings. Surveillant les gêneurs, ils sont tombés sur la police et ont éliminé les agents sans se rendre compte de qui cela pouvait être. Ils se savent condamnés si le Polype Volant émerge enfin. Reste la question des rêves : qui les envoie pour semer le trouble ? Le Polype lui-même.

Cantara

Pour retrouver Kings et sa petite troupe, il faut suivre les indications du rêve ou se souvenir de la peinture de Freshen. La tempête de neige redouble de violence lors du voyage vers Bellevue road. Impossible de s'y rendre en voiture. Un habitué des grands froids peut se rendre compte que ce maelström de glace n'est pas naturel (0/1 SAN). Une fois arrivé, il faut retrouver Kings et ses suivants. Des voix résonnent dans le lointain, psalmodiant des hymnes impies. Certains adeptes, dans la clairière, n'ayant pas résisté au froid, gisent sous la neige, adossés à des arbres. La mer ne doit pas être loin, mais le chant ne vient pas de la côte. Il s'élève d'une clairière dont le centre est troué par une grotte. Du matériel d'escalade a été installé pour une descente plus aisée. Après un puits de cinq mètres, un tunnel mène à une vaste caverne donnant sur une falaise abrupte. Un corps finit de se consumer (1/1d4 SAN) au centre d'un grand feu. Il y a une dizaine de personnes en transe, habillées à la façon de sorciers de pacotille (paillettes et chapeaux pointus). Certains

sont à terre, d'autres sont déjà morts sous les coups de couteaux de Kings qui danse comme un fou. De temps à autre, il se dirige vers un pupitre sur lequel un livre a été posé. Il le consulte et reprend son rituel. Pour atteindre le livre qui est au bord de la falaise, il faut traverser la grotte et affronter 1d8 adepte(s) armé(s) d'un couteau. Il est aussi possible de dynamiter l'entrée ou de tirer dans le tas à la Thomson. En cas de manque de discrétion, c'est d'ailleurs le seul moyen qu'auront les investigateurs pour échapper aux fanatiques furieux. Ces derniers insulteront ceux qu'ils qualifient de suppôts du mal, tout en se battant à mort. Cette scène doit être violente, rapide et mortelle pour les imprudents. Les Fils de la Glace sont exténués, blessés et armés uniquement de couteaux : ils ne devraient pas offrir trop de résistance. Les survivants éventuels préféreront sauter dans la mer glacée plutôt que de se rendre. Si le livre est récupéré, il s'agit d'une compilation de feuillets en anglais (très explicite) permettant de lancer un sort interdisant l'accès à l'air libre d'un Polype Volant. Idéalement, cette information doit arriver après le massacre de Kings et de ses adeptes.

Oups !

Le problème qui va se poser aux investigateurs après le combat, c'est que ni la tempête surnaturelle, ni les rêves ne vont s'achever, au contraire. Depuis l'arrêt du sortilège, les signes augmentent en intensité. Ils vont alors (grâce aux feuillets) comprendre que les adorateurs de Taksnön ne voulaient pas invoquer un monstre mais bien empêcher sa venue. Et si on s'en réfère au calendrier chez Kings, l'arrivée est imminente. Nos investigateurs vont devoir, s'ils en ont le courage, reprendre le rituel et lancer le sort à la place des Fils de la Glace. Sinon, le Polype Volant débarquera et se fera un devoir de suivre la piste des derniers visiteurs de la caverne. S'ils ont fait sauter le couloir, ils peuvent récupérer le manuscrit en passant par le sommet de la falaise. Cette scène dans le blizzard est l'aboutissement du scénario. Le froid peut abattre quelques investigateurs avant la fin du rituel. Il doit avoir lieu dans une ambiance apocalyptique.

Le sort est le suivant : refouler un Polype Volant

Coût : 30 points de Pouvoir (cumulables) et 15 points de vie.

Pour comprendre le sortilège, il faut effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT. Il est possible de tenter sa chance toutes les deux heures.

Ce sort nécessite que les participants se blessent mutuellement jusqu'à une perte totale de 15 points de vie. Le rituel est psalmodié pendant pas moins de dix heures (ce qui devrait laisser juste assez de temps aux personnages). Se tenir au-dessus de la grotte (ou dedans) suffit pour que le sort fasse effet. Le sorcier désigné perd 2/1d6+1 points de Santé mentale. Les autres perdront 1/1d6 points. Aux participants de se répartir la perte des points de vie et des points de Pouvoir.

Dès le sort lancé, la tempête se calme et le son flûté disparaît pour toujours (?).



Conclusion

S'ils contrent la venue du Polype Volant, les investigateurs gagnent 1d10 SAN et leurs rêves s'arrêtent. Ils gagnent aussi 1d4 point(s) de Mythe de Cthulhu. Indiquer l'emplacement de la demeure d'Oyos Kings à la police suffira à orienter l'enquête vers une conclusion lavant de tout soupçon les personnages. Et puis, surtout, les membres de la grande race de Yith vont s'intéresser à ces petits humains qui pourraient leur rendre service à l'avenir : ils ont l'air si simple à manipuler malgré leurs méthodes barbares...

Auteur : La Hyène
Illustrations : Emmanuel Milachak

Les PNJ

Sergent Howarth

Quarante ans, usé par son boulot, son divorce et ses dettes. Antipathique et parfois violent, il menace et frappe immédiatement après. Il ne faut attendre aucune aide de sa part, au contraire.

FOR 15 **CON** 15 **TAI** 16 **INT** 13
POU 08 **DEX** 14 **APP** 13

Pts de vie 15, **Déplacement** 10

Arme : Cal. 22, 65 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage.

Oyos Kings

Bel homme, quarante-huit ans, Portoricain. Le croiser hors de la cérémonie (pourquoi pas ?) est un plaisir. Il est plein d'esprit et bon joueur de poker. Mais attention, c'est un escroc avant tout.

FOR 12 **CON** 14 **TAI** 12 **INT** 16
POU 15 **DEX** 10 **APP** 15

Pts de vie 13 (8 pendant la cérémonie à cause de la fatigue), **Déplacement** 12 (8 pour les mêmes raisons)

Armes : Couteau rituel (40 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage)

Note : Kings connaît quelques sorts mais il ne peut les lancer sans interférer avec la cérémonie.

Les chiens du manoir (bas-rouge)

Ils ont surtout faim. Les nourrir les calme un moment avant qu'ils ne se rappellent de leur fonction de gardien. Ils sentent l'arrivée du Polype et deviennent fous furieux s'il parvient à la surface.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 14
POU 5 **DEX** 14

Pts de vie 14, **Déplacement** 13

Armes : Morsures (40% de chance de base, 1d8 de point(s) de dommage)

Les incarnés de la grande race de Yith

Ils sont dix à Boston, huit hommes et deux femmes. Dans des corps de notables, ils sont au-dessus de tout soupçon et pourront faire jouer leurs relations pour nuire aux investigateurs. Ils ont tous un pistolet qui vaporise de l'acide, qu'ils ne craignent pas. Chaque arme a trois charges.

Armes : Pistolet à acide (35% de chance de base, 1d20 point(s)s de dommage). Ces armes sont silencieuses.

Les adeptes

La cérémonie les a rendus mentalement instables. Ils peuvent très bien attaquer ou tomber à genoux dans le feu. La fatigue les écrase et ils ne représentent pas un grand danger.

FOR 2D6 **CON** D16 **TAI** 2D6+6 **INT** 1D6+6
POU 1D6 **DEX** 1D6+3 **APP** 1D6

Pts de vie entre 6 et 10, **Déplacement** 8

Armes : Couteau rituel (40 % de chance de base, 1d6 point(s) de dommage)



“ Dans la salle du trône, tout est prêt pour le sacrifice final. Les chiens de guerre sont revenus porteurs d'un présent inestimable, un prototype ultra perfectionné de droïde. Dans quelques heures, le Boucher respectera la tradition à l'aide des objets sacrés, la hache et le tranchoir de plomb. Ça va être sa fête à cette sale machine ! Et puis une fois en miettes, sa tête sera portée au bout d'une pique devant le peuple en liesse et finira en trophée sur le mur d'une des salles du palais. Telle est la volonté des dieux... nul ne peut l'empêcher ! î

Dans un monde barbare, il ne fait pas toujours bon être un droïde...

Grui'M Schwartz, chef militaire incontesté du clan Bankor, est aujourd'hui le patriarche du continent ouest de Gamor. Les Gamoréens lui vouent une ferveur sans pareille depuis qu'il a réussi à unifier les clans et à faire régner la paix et la prospérité sur cette planète. Grui'M Schwartz va fêter dans quelques jours son 80ème anniversaire. Pour respecter les traditions ancestrales, son peuple a décidé de lui offrir un objet technologique de pointe à détruire. Cet acte rituel symbolisera la supériorité du Gamoréen sur la machine. Une expédition de guerriers expérimentés a donc été envoyée en prospection à travers l'univers pour récupérer un symbole de la puissance des machines et le rapporter à temps sur Gamor pour la cérémonie. C'est en accomplissant cette quête qu'ils vont croiser le destin de vos joueurs.

Synopsis

Les héros de cette aventure, qu'ils soient militants ou mercenaires, vont être employés par l'alliance rebelle pour récupérer un droïde astronavigateur mis au point par l'Empire et présenté au grand concours technologique galactique. Mais alors qu'ils l'auront subtilisé à leur propriétaire, ils se le feront piquer à leur tour par un commando gamoréen aviné. Pourchassés par les forces de sécurité, ils se lanceront à la poursuite des ravisseurs pour se retrouver sur Gamor, leur planète natale, à la veille d'une grande cérémonie religieuse, dont le paroxysme devrait être atteint lors du sacrifice du droïde en question. Ils devront donc tout faire pour le récupérer et le ramener à temps au commandement de la Rébellion.

Acte I Le progrès d'aujourd'hui

scène 1 Arrivée sur Amphor IV

Vos personnages ont été recrutés par la Rébellion pour récupérer le DFM1.04. Ce droïde, construit par la firme Automatic Imperium, est l'invité surprise du grand concours galactique de sciences droïdiques et robotiques. Cette compétition, organisée tous les cinq ans par la firme Industrial Automaton, permet à toutes les grandes sociétés industrielles de construction technologique spatiale de faire étalage de leurs avancées scientifiques. C'est l'occasion pour les firmes de la galaxie de faire leurs emplettes en matériel breveté. Mais ce concours est aussi devenu, au fil des éditions, une véritable course à l'honneur entre les grands fabriquants galactiques. Le titre est très envié et l'entrée dans le concours d'un produit Automatic Imperium a fait l'effet d'une bombe dans le milieu de la construction spatiale. Cette firme est en effet la branche scientifique du développement militaire impérial. Seules les sociétés privées participaient jusqu'alors à l'événement. L'Empire, en rentrant en lice, se doit de frapper un grand coup en montrant sa supériorité.

Le colonel Afren Zülg, responsable de la branche droïde d'Automatic Imperium, présente au concours le Deep Fight Memory (DFM1.04). Il a bien l'intention de remporter le titre. Toutes ces informations font partie du dossier remis aux joueurs, qu'ils ont eu le temps de potasser avant leur arrivée sur les lieux. La partie commence alors que leurs fausses accréditations spatiales viennent d'être acceptées par la sécurité d'Industrial Automaton, qui contrôle le satellite. À eux de jouer.

scène 2 Les préparatifs du vol

Le repérage peut s'effectuer de nombreuses manières. Le prototype DFM1.04 est entreposé dans les docks du spatioport, au-dessus de la fonderie. Il est en permanence gardé par une vingtaine de troopers impériaux. L'équipe du colonel Afren Zülg, composée de six scientifiques, effectue les derniers réglages. Mettez la pression à vos joueurs en expliquant qu'il ne reste que 24 heures avant la présentation du droïde, qui sera ensuite conservé par le comité industriel jusqu'à la remise des prix. Il sera alors quasi intouchable. Le plan le plus simple consiste à passer par les étages inférieurs de la fonderie, à pénétrer dans le laboratoire discrètement et à subtiliser le droïde durant la pause des scientifiques (c'est-à-dire une heure standard toutes les six heures). Durant cette scène, insistez sur la foule dense dans les couloirs de la station, lui donnant l'aspect d'une ville commerçante grouillant d'activité (Barbès aux heures de pointe). De très nombreuses espèces galactiques se croisent dans les couloirs. Les joueurs remarqueront en particulier des pilotes Mon Calamari, des intellectuels Itoriens en pleine conversation ou encore de petites bandes de Gamoréens en string de fourrure et casque à cornes. La grande agitation locale leur permettra de passer relativement inaperçus.

scène 3. Je l'ai, je l'ai plus...

La première partie de leur plan se déroulera sans accroc, mais, alors qu'ils refermeront la trappe, sur le point de commettre le vol parfait, une sentinelle entrera pour faire sa ronde de surveillance et déclenchera l'alarme. Une course-poursuite s'engage alors dans la grande tradition, avec un dénouement pour le moins inattendu. Semer leurs adversaires s'avère plus facile que prévu, car les suppôts de l'Empereur se heurtent à une bande de Gamoréens ivres morts, qui les prennent à parti : "Tu me déranges, gruîk ! Dégage, gruîk !". Au moment où ils entrent enfin dans la zone de décollage où leur vaisseau prêt à partir les attend, ils sont soudain entourés par une autre bande de Gamoréens, qui paraissent beaucoup plus sobres et qui, armés de redoutables vibro-haches, leur subtilisent le droïde et leur vaisseau. Accablés par ce vol, les joueurs verront décoller leur butin au moment où les troopers impériaux bouclent les issues et les capturent.

Acte II De Charybde en Scylla

scène 1 En taule

Heureusement pour eux, les gardes impériaux ne peuvent se faire justice eux-mêmes et remettent leurs suspects à la sécurité d'Industrial Automaton. Ils sont conduits dans le secteur pénitentiaire de la station Amphor IV, qui se résume à quatre bureaux fermés à clé. Le capitaine Powers, responsable de la bonne tenue du concours, les interroge un par un. Prenez chacun de vos joueurs à part et essayez de les confondre. Powers ne fait pas de politique et le fait qu'ils soient membres de la Rébellion est sans importance pour lui. Ce sont simplement les trouble-fête qui mettent en péril le bon déroulement de son travail. S'ils sont assez malins, en expliquant par exemple qu'ils n'ont rien à voir avec ce vol et pour preuve qu'ils ne possèdent pas l'objet du délit, Powers les relâchera. Il ne les croit pas, mais leur mettra ses plus fins limiers aux basques, espérant retrouver le droïde par ce moyen. Ce n'est pas très orthodoxe, mais le temps presse. Il n'a pas d'autre idée. Si les joueurs ne sont pas assez diplomates, Powers baissera volontairement la garde pour leur donner le loisir de s'échapper, pour mieux les faire suivre.

scène 2 Vous n'auriez pas vu un cochon vert en string de fourrure ?

Amphor IV n'est pas un satellite de haute sécurité. Une fois hors de vue des forces de l'ordre, faites comprendre aux PJ qu'avec un bon déguisement, ils devraient pouvoir enquêter tranquilles et essayer de trouver une piste. Selon leur talent, ils ont entre quatre et douze heures de retard. Ils peuvent découvrir que deux jours avant le concours, un vaisseau de transport gamoréen de type cargo Ghtroc, nommé le Gardien de la Hache sanglante a abordé Amphor IV. En sont descendus une trentaine de Gamoréens en armes : ils ont déclaré vouloir se saouler et profiter de la fête. Ce bâtiment est reparti pour une destination inconnue deux heures standard après l'arrestation des PJ. La communauté gamoréenne locale se résume à Fangor'N Kuma et sa compagne. Ils tiennent un bar pour techniciens baptisé "Le Mille-pattes agile". Fangor'N Kuma a reconnu le chef de l'expédition, le sinistre Mantlac'M Schwartz, fils du Boucher de Mombadir, la capitale septentrionale de Gamor. Son père, Grui'M Schwartz, va fêter son quatre-vingtième anniversaire. C'est l'un des plus sanglants seigneurs que Gamor ait jamais porté, la seule évocation de son nom faisant trembler le pauvre Fangor'N Kuma. Il n'en sait pas

Le concours de cette année

Se déroulant sur une semaine Derilyn standard (longueur du jour : 27 heures standard), le concours comprend cinq jours de présentation des prototypes, un jour de délibérations et la grande fête de remise des prix le dernier jour. Le tout se passe dans le secteur de luxe d'Amphor IV, qui prend alors l'aspect d'une gigantesque foire. Attirés par la publicité gratuite engendrée par cette manifestation, tous les savants fous et techniciens géniaux de la galaxie viennent présenter leurs découvertes, en essayant de trouver un client. Imaginez un immense concours Lépine. Cette année, les favoris sont Espace Profond avec sa nouvelle sonde Poltergeist VI dont les principes restent pour l'instant secrets, Bordure Surveillance avec Body Splash son droïde de sécurité familiale qui amusera votre progéniture et nourrira votre petit compagnon d'un autre monde, et Arakyd avec Ross Dr, son nouveau droïde médical spécialisé dans les opérations d'urgence. Le mieux placé demeurant le DFM1.04 qui semble proposer un nouveau système de calcul de données accéléré et un système d'adaptation instantanée à la navigation spatiale de combat.

Amphor IV

Satellite artificiel de Derilyn, dont vous trouvez la description dans le Star Wars Planets Collection, p.164, Amphor IV appartient depuis cinquante-trois ans à la firme Industrial Automaton. Elle l'a racheté à Cybote Robotica après la délocalisation de son activité principale dans le système frontalier Galinka. C'est un énorme complexe de recherche et de production robotique et droïdique. Sa situation satellitaire permet la fusion métallurgique orbitale et les tests spatiaux et atmosphériques sur site. La renommée de ces chantiers est telle que de nombreux techs de la galaxie postulent pour venir faire des stages dans ses murs. Un complexe hôtelier de grande classe a été installé par Industrial Automaton. La station lui sert aujourd'hui de vitrine pour ses clients. Le concours technologique galactique est un plus dans son programme marketing. Tout le satellite est comparable à une gigantesque usine où alternent à l'infini labos, chaînes de montage et ateliers, qui fonctionnent sans interruption. Seul le quartier de luxe de la corporation et le spatioport n'ont pas l'air d'une grande fabrique de vaisseaux.

plus. Les autres Gamoréens semblaient être des guerriers d'élite. Aucun n'est venu au "Mille-pattes agile" car Fangor'N kuma est un paria. Il a été vendu par son clan comme esclave et ne pourra jamais retourner sur sa planète natale. Si on lui demande pourquoi les Gamoréens ont bien pu voler un droïde si perfectionné, il sourira mais ne voudra pas lâcher le morceau. Un petit tour dans une base de données historiques permettra de découvrir la civilisation gamoréenne en détail (les encadrés devraient vous fournir quelques bases sur lesquelles broder). Si les PJ ne l'ont pas encore compris, ils vont devoir se rendre sur Gamor pour avoir des informations et retrouver le prototype DFM1.04. Mais ils sont surveillés et s'ils partent, ils ne le feront pas tout seuls.

scène 3
En voyage pour un autre monde

Pour partir, les joueurs auront besoin de régler plusieurs petits détails. Ils n'ont plus de vaisseau et peut-être plus de pilote (si le pilote n'était pas un personnage-joueur, il a été enlevé par les Gamoréens). À eux de résoudre tout ça : ils peuvent acheter un vaisseau, louer les services d'un transporteur, voler une embarcation, contacter des amis ou des pirates... À eux de voir. Dans tous les cas, plus ils prendront de retard et plus leurs chances de récupérer intacte l'invention seront faibles. Quand ils décolleront enfin, ils remarqueront qu'ils sont pris en chasse par un croiseur impérial qui a été envoyé en renfort. Ne doutons pas qu'ils échapperont aux chasseurs et parviendront à passer au dernier moment en hyperpropulsion après avoir tapé sur la boîte à fusibles. Il y a des traditions qui ne se perdent pas et qui font tout le charme de Star Wars. Le voyage prendra trois jours. Puis, en sortant dans un grand bruit caractéristique de décélération, nos rebelles apercevront Crom, le soleil vert de Gamor. Il règne dans cette partie de la galaxie une curieuse ambiance comme si les voyages spatiaux n'étaient pas appropriés. Une sorte de lourdeur, de pesanteur règne entre ses planètes de couleur grise et verte. L'atterrissage sur Gamor ne sera pas possible dans l'astroport de Mombadir qui est la seule ville sous contrôle impérial. En fait, seule la partie astroport est contrôlée par les troupes de l'Empereur, le reste étant parfaitement autonome et tenu d'une poigne de fer par les clans. Se poser là serait se jeter dans la gueule du loup et ferait encore prendre du retard à nos héros. Seule une approche discrète est possible, mais en pénétrant dans l'atmosphère, leur transporteur sera très vraisemblablement repéré par les radars. Seulement, avant qu'il soit identifié comme un appareil recherché par les forces stellaires, les PJ auront eu tout le temps nécessaire de trouver une clairière, de s'y poser et de camoufler leur appareil ou de le laisser repartir les attendre en orbite ou voguer vers d'autres dangers.

Acte III
Un droïde dans une porcherie

scène 1
À la recherche du droïde perdu

Les joueurs ont probablement choisi de débarquer le plus près possible d'une agglomération et non loin de la capitale Mombadir. Ils se trouvent à une quarantaine de kilomètres à l'est, près d'un village primitif nommé Silfor. Ses habitants préparent la fête de demain avec beaucoup d'empressement puisque l'anniversaire du Boucher va être un jour de fête sur tout le continent. Des tonneaux sont déjà en perce et les Gamoréens ont commencé une biture préventive en préparation de la grande gnôle du lendemain. À la vue des PJ, ils se montreront assez hostiles. Très peu sont équipés du boîtier vocal qui leur permet de prononcer le basique, mais tous le comprennent. Tout dépendra de l'apparence et du comportement du groupe. S'ils ont un ou plusieurs droïdes avec eux, les villageois passeront à l'offensive et tenteront de les détruire. Ils procéderont de manière à séparer les vivants des machines et immoleront ces dernières par le feu en dansant. Si les joueurs leur offrent un présent du style droïde ligoté, ils seront particulièrement bien reçus et pourront participer au dîner. Dans tous les autres cas, gérez au mieux, en sachant que les Gamoréens sont belliqueux mais pas stupides. Ce sont des barbares brutaux mais pas décérébrés. Ils apprécient les prouesses physiques et martiales et seront impressionnés si les joueurs leur prouvent qu'ils sont de grands guerriers sans avoir recours a des objets technologiques avancés comme des blasters. Ils apprendront comment rejoindre la capitale et pourront troquer du matériel contre de l'aide. En effet, même s'ils répugnent à utiliser la technologie, les habitants de Gamor y ont recours lorsque cela est nécessaire, comme pour la médecine. S'ils ont l'idée de demander à l'un des villageois en quoi consiste la cérémonie d'anniversaire de Grui'M Schwartz, ils apprendront que le chef des clans



Gamor

Type : Forêts terrestres
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (Respirable)
Hydrosphère : modérée
Gravité : Standard
Terrains : Forêts, montagnes, plaines, marais
Longueur du jour : 20 heures standard
Longueur de l'année : 380 heures standard
Espèces pensantes : Gamoréens, humains (1%)
Astroports : 5 Stellaires
Population : 600 millions
Fonction planétaire : Terre natale, commerce
Gouvernement : Féodal
Niveau technologique : Spatial
Exportations majeures : Métaux lourds, armement, mercenaires
Importations majeures : Nourriture, haute technologie
Système : Gamor
Nom du soleil : Crom (étoile verdâtre)
Corps orbitaux :

Nom	Type de planète	lunes
N'Bum	Rocher glacé	0
Gamor	Forêts terrestres	3
Bulbos	Géante gazeuse	9
Bilbouse	Boule de glace	0

Histoire récente de Gamor

Contrée sauvage et peu hospitalière, Gamor est depuis des millénaires sous le joug des chefs de guerre qui mènent les tribus au combat. Les haines inter-clans sont profondément ancrées dans la mentalité gamoréenne et ne laissent jamais la terre calme. Il faut que le sang coule pour rassasier les guerriers. Parfois, un chef charismatique rassemble autour de lui plusieurs clans et unifie une région voire un continent, mais son empire meurt avec lui dans la guerre de succession qui ne manque alors jamais de suivre son décès. Le plus récent de ces leaders est le Boucher, Grui'M Schwartz. Sa poigne de fer est célèbre sur toute la planète. Il mène actuellement la guerre aux autres continents et règne sur 150 millions d'âmes. Parmi les facteurs caractéristiques de son comportement, on retrouve tout ce qui a rendu sa race célèbre dans l'univers. C'est un guerrier puissant et sanguinaire, assoiffé de sang et de gloire, qui déteste la technologie avancée préférant le combat à la hache à toute autre occupation. Il a plus de quarante enfants.

détruit un objet technologique de grande valeur pour montrer à son peuple la supériorité du Gamoréen sur la machine. Cette information pourra être obtenue d'à peu près tous les habitants de la planète, encore faut-il s'en préoccuper.

scène 2
une ville en fête

Mombadir est comparable aux immenses favellas brésiliennes. C'est une ville fangeuse faite de petits bâtiments de deux ou trois étages, tous plus laids et plus sales les uns que les autres. On peut y voir des huttes en torchis, des pagodes en bois, des cabanes en béton ou encore des préfabriqués en synthéplast. Tout ce qui se fait de plus moche en urbanisme galactique s'est ici donné rendez-vous. Le quartier alien, à forte proportion humaine, est à peine plus ragoûtant. Avec de bons contacts, les PJ pourront apprendre que la Rébellion n'a sur place qu'un agent de liaison, Sémir Zer. La planète n'a en effet aucun intérêt stratégique pour les deux camps belligérants et personne ne se sent capable de venir mettre de l'ordre dans la société gamoréenne. Les efforts seraient bien trop importants pour obtenir un faible résultat, après s'être fait casser la tête plusieurs fois. Au moment où ils pénètrent dans cette "capitale", les PJ seront assaillis par l'odeur ignoble qui se dégage de l'agglomération. Mombadir "la pourrie" porte bien son surnom. Malheureusement pour eux, ils sont attendus. Les impériaux, persuadés que ce sont eux les véritables auteurs du vol, ont lancé un avis de recherche officiel. Mais les "autorités" locales n'ont que faire de ces problèmes interaliens. Elles ne représentent donc aucune menace. En revanche, le représentant local de l'Empire, le colonel Banz Vorth, qui savait ses démarches administratives sans lendemain, a choisi d'utiliser la manière forte. Il a mis la tête des PJs aux enchères et a fait passer le mot dans la pègre locale. Après quelque temps en ville, vos personnages seront repérés puis attaqués par diverses bandes de truands. Certains sont des aliens, d'autres des Gamoréens. Vous devez vous en servir pour relancer l'action. Mais à mesure que la soirée avancera et que la fête augmentera, le risque diminuera, la ville et ses habitants sombrant progressivement dans l'ivresse. Vous devez faire vivre à vos joueurs le décalage qui existe entre Gamor et les mondes plus évolués qu'ils ont l'habitude de visiter. Ici tout est primitif. Les mâles se battent pour un oui ou pour un non, se saoulent et se défient dans de nombreux jeux. La ville entière est illuminée par les feux et les torches. Gamoréens et bêtes se mélangent dans un joyeux souk. C'est dans cette foire d'empoigne qu'ils devront retrouver le prototype DFM1.04.

Un brin d'enquête

Le fils du chef vénérable est bien de retour sur Gamor depuis quelques courtes heures. Il est arrivé à bord du Gardien de la Hache sanglante. Depuis son retour, la fête bat son plein. On sait que c'est lui qui est à l'origine de la capture du cadeau, ce qui a pour effet de faire de lui le Gamoréen le plus adulé du moment. Tout le monde trinque à sa santé. En se renseignant un tantinet, on peut apprendre que la grande cérémonie se déroulera sur la place du palais ensoleillé. Une heure avant l'aube, à la lueur des torches, le patriarche saisira la hache et la serpe de plomb et accomplira le sacrifice de la machine. Il s'agit bien sûr du droïde tant recherché, qu'un vieux porc vert s'apprête à éclater à grands coups de maillet devant une foule qui trouve ça total délire. Pour le récupérer, les rebelles vont devoir jouer serré. Avant la cérémonie, il est gardé au palais où se passe actuellement une fastueuse réception donnée en l'honneur de Mantlac'M Schwartz par son père. S'y introduire est difficile mais pas impossible si les joueurs comprennent qu'habillés en larbins, un plateau à la main, ils passent totalement inaperçus aux yeux de l'intelligentsia rassemblée qui les ignore souverainement. Plus ils se feront humbles et petits et plus ils se fondront dans le décor.

scène 3
sauvez DFM1.04.

Si près du but, ayant enfin retrouvé le but de leur mission, il y a fort à parier, que vos joueurs ne vont pas vouloir l'abandonner à son triste sort et vont tenter quelque chose pour le récupérer. Il y a plusieurs approches possibles que nous vous proposons ici. Mais il est probable que vos joueurs aient d'autres idées : n'hésitez pas à vous adapter. La première solution, la moins fine, consiste en une attaque frontale. Elle peut paraître un peu suicidaire. Mais si vos héros sont vraiment des bagarreurs incroyables et qu'ils ont passé tout leur temps à minuter leur opération au détail et à la seconde près, pourquoi pas ? La deuxième opportunité qui s'offre à eux est de procéder directement à une substitution avant la destruction rituelle. C'est envisageable si les joueurs parviennent à mettre la main sur un droïde vaguement similaire. Mais sur Gamor les bons droïdes sont tout simplement mais complètement et systématiquement détruits. Seul le spatioport en a quelques-uns aussi neufs et brillants que DFM1.04. Mais aucun d'eux n'a reçu l'ordre d'accompagner les joueurs. Il faudra donc en voler un en le reprogrammant ou en arrivant à le convaincre. Ensuite aux joueurs de faire une diversion suffisamment crédible pour détourner l'attention des gardes et procéder à l'échange le plus discrètement possible. Autre possibilité : subtiliser les objets rituels qui servent habituellement à briser les objets, j'ai nommé la hache et le tranchoir en plomb. Cependant, ce plan ne fera que retarder de quelques minutes l'inévitable confrontation entre la masse de muscles et le pauvre droïde. Le vol sera condamné et le droïde passera à la casse à coup de pioche. Dernière possibilité prévue : racheter le droïde. Si les démarches sont particulièrement discrètes et le montant intéressant, le vieux grigou, Grui'M Schwartz, sera complètement prêt à cette "transaction inattendue" mais satisfaisante. Il serait possible alors de s'en sortir avec les honneurs mais en s'engageant à fournir des biens et du matériel au "pauvre octogénaire". Ce serait lui qui dans ce dernier cas mettrait au moins au jour l'arnaque de la substitution. Dans tous les cas et quelle que soit la méthode retenue, faites planer le doute au maximum sur la réussite de cette opération. Tout se passe dans un palais barbare à souhait, rempli de Gamoréens surarmés et suspicieux. Tirer son épingle du jeu sera simplement difficile. Dans tous les cas où une substitution aurait lieu, et c'est le plus probable, le grand chef se livrera comme prévu à la destruction du mal symbolisé par le droïde. Il le fera dans le cercle des guerriers, au milieu des chants et des acclamations. La tête de la pauvre machine sacrifiée passera de main en main et finira en trophée sur un mur.

Épilogue

Une fois la reprise en main du droïde effectuée, les joueurs auront intérêt à décamper vite fait. Pour ce faire, ils pourront récupérer leur vaisseau qui est délaissé et à peine gardé par deux pochetrons dans un hangar reculé. Une fois à bord, ils seront enfin tirés d'affaire et pourront tenter leur fameux décollage en catastrophe qui fait leur gloire et la renommée de toutes les bonnes fins de Star Wars. Une colonne de troopers les ayant enfin repérés et pris en chasse dix mètres avant d'atteindre leur embarcation. Une fois de retour sur leur base, ils seront récompensés avec les honneurs qui leur sont dus. Quelques semaines plus tard, ils apprendront deux nouvelles. La première est que le prototype est assez efficace et qu'il permet d'améliorer les compétences de navigation de manière surprenante, la seconde qui leur fera plaisir est qu'il y a besoin d'un groupe de volontaires pour aller épauler la Rébellion sur Gamor... leur récent succès ne fait-il pas d'eux des agents particulièrement aptes pour cette mission ?

Auteur : Timbre Poste
Illustrations : Emmanuel Milachak et Frank Poterlot



Dent pour dent

Cette intrigue pourra servir d'initiation à des joueurs expérimentés qui voudraient visiter les rues de Samarande. Pour les autres, elle sera peut-être le moyen de se faire un peu d'argent facilement... Pour une fois, les personnages vont devoir enquêter sur un vol. L'utilisation du Guide de Samarande est utile mais pas obligatoire.

Le droit au travail

Trentième soir du mois de Kesh.

La pluie glaciale rend le pavé humide le jour et mortellement glissant la nuit.

Terminant un périple ou la recherche d'un travail, les personnages se retrouvent dans l'auberge de la Méduse, en retrait du quai de la Nef. Bouge sinistre tenu par Germain Durt'n, un Stoveng'r d'origine, cette taverne possède un aquarium au centre de la salle commune. Y flotte une méduse bleuâtre conservée dans l'alcool. La tradition veut que chaque nouveau client y trempe son écuelle pour boire une gorgée de ce tord-boyaux. Si vous résistez à la brûlure du liquide et ne vous faites pas piquer par la méduse (pas si morte que ça), le patron paye sa tournée.

Les personnages peuvent s'y essayer et réussir un jet d'Endurance ou finir la soirée dans la petite cour, à se vider dans un seau.

Bientôt, un homme se présente à eux : Piètre Jolain. Ce Khaler est connu sur le port pour trouver des petits boulots discrets à ceux qui n'ont pas froid aux yeux. Il a des tarifs fixes, ce qui évite toute perte de temps en marchandage (10% de la récompense). Il propose son travail sans même demander si les personnages en cherchent un. Il s'agit de pénétrer dans une maison close et de dérober un objet sous bonne garde. Lequel et où ? Cela doit rester secret tant qu'aucun accord n'a été passé. Le salaire est de 1 000 couronnes par personne !

Il laisse alors le groupe réfléchir. Si le refus l'emporte, il quitte l'auberge de la Méduse, à la recherche d'autres gagne-petit. Vous n'aurez plus qu'à intégrer les personnages dans l'histoire en leur faisant porter le chapeau du vol (cf. plus bas). Dans le cas contraire, il emmène l'équipée dans l'une des salles souterraines de l'auberge. Y attendent une dizaine de guerriers stoveng'rs, rassemblés autour d'une table tels des conspirateurs. Ils sont fortement armés et à cran (cf. les caractéristiques des PNJ à la fin du scénario). Le tenancier traduit les éructations hachées du chef de troupe. Si un Stoveng'r d'origine est présent, il pourra reconnaître les runes tatouées de la ville de Fronstor, la légendaire cité iceberg. Le meneur prétend se nommer Harn. La mission est simple : récupérer une relique imérienne, la canine de Stornsen (une dent de dragon d'un kilo). Elle se trouve actuellement en possession d'un marchand dénommé Julius Fédor qui se cache au Souffle d'argent, avenue du Dragon, dans le quartier des Terrasses. Tout le problème est là : le Souffle d'argent est réputé bien gardé. Il n'y aura pas d'acompte et pas de prime de risque. Les personnages ont trois jours complets pour réussir leur mission. Après ce délai, ils ne seront payés que la moitié de la somme convenue. S'il y a des morts, la prime des décédés est partagée par les autres. Rendez-vous ici même dès que l'objet sera volé. Des questions ? Non ? Au travail.

Les Stoveng'rs à Samarande ?

Il y a fort à parier que les personnages cherchent à se renseigner sur plusieurs points délicats de cette affaire.

- Fronstor, la cité iceberg.

L'empire imérien est mal connu. Les Stoveng'rs sont, au mieux, des mercenaires, sinon des pillards. Il semblerait pourtant bien que les contrées septentrionales soient plus complexes qu'il n'y paraît. Fronstor serait une cité bâtie sur (et dans) un iceberg dérivant sur un lac géant. Une magie puissante permettrait de la protéger des attaques du temps. On dit que les guerriers de Fronstor sont les mieux organisés des terres du nord.

- La canine de Stornsen.

Il faut vraiment chercher longtemps avant de dénicher une début de légende, et encore. Stornsen était un dragon qui,

grâce à sa magie, voulait devenir un dieu. Des héros de saga l'ont combattu et l'ont dépecé vif. Les morceaux, porteurs d'un pouvoir magique, furent disséminés ou perdus. La canine, elle, fut dotée du pouvoir de commandement. Quiconque saurait comment la manipuler (il faut être sorcier) pourrait diriger un groupe au doigt et à l'œil.

- Julius Fédor

Un marchand umélorien sans scrupules. Il est réputé pour avoir ramené les objets les plus improbables. Aventurier, marin, il n'est apprécié que lorsqu'il quitte Samarande. Son bateau est baptisé l'Astypale (du nom de l'algue). Il mouille quai Orianos 1er. Ses marins peuvent être interrogés sur leurs derniers voyages, en échange d'un petit verre. Fédor, revenant seul des terres imériennes, les a rejoints à Ossojir. Il semblait avoir un démon à ses trousses. Nul ne sait ce qu'il a rapporté de là-bas mais cela tenait dans un coffret fermé par un cadenas solide. Les ordres sont d'attendre et de se préparer à un départ rapide.

Le souffle d'argent

Cette noble institution se trouve dans le quartier des Terrasses. Une petite recherche ou une simple visite permet d'en apprendre l'essentiel. L'établissement est à la fois une maison close très select, un restaurant mais aussi un lieu de réunion pour les guildes, les clans ou les administrateurs. On s'y rencontre en toute sécurité ou en toute discrétion. La confidentialité et la tranquillité sont les deux mots d'ordre de la patronne, Dame Lætitia, une Umélorienne. Le service de surveillance est efficace et vindicatif. Faire parler un habitué suffit à en savoir plus sur la disposition des pièces.

Le Souffle d'argent est une bâtisse carrée de trois étages enfermant un patio où passe une petite rivière artificielle. Toutes les fenêtres donnant sur l'extérieur sont pourvues de solides grilles et les systèmes d'évacuation des ordures sont barrés de herses dont les mécanismes ne sont accessibles que de l'intérieur. L'endroit est calme, luxueux et tendu de lourds rideaux carmes. Les couloirs faisant le tour de la bâtisse, il est assez difficile de se perdre. Notez que ce lieu est toujours en effervescence. Il ne doit jamais paraître vide ou impersonnel car il s'y passe toujours quelque chose. C'est autour du Souffle d'argent que toute la trame se déroule. Il faut donc que les personnages en aient une idée bien précise.

- L'entrée principale

Gardée par deux videurs toujours calmes.

Pour la passer, il faut être parrainé ou paraître très riche.

- Les entrées annexes

Elles sont aussi surveillées mais lors du grand nettoyage, chaque matin, des fournisseurs et autres serviteurs pressés, passent sans contrôle. Il y a les entrées des étables, des cuisines et du théâtre.

- Le théâtre

Accès libre pour les clients. Les spectacles y sont soit culturels, soit comiques, soit érotiques (tard dans la nuit). On s'en sert aussi pour les grandes assemblées puisqu'il peut contenir soixante personnes. Actuellement, c'est un poète humoriste du nom d'Artius qui tente chaque soir de dérider les clients. Dame Lætitia serait disposée à le remplacer par n'importe qui de plus intéressant.

- Les chambres

Un lit, une table avec une jarre d'eau claire. Le Souffle d'argent est une maison de passe fonctionnelle. Ces portes-là n'ont que des serrures rudimentaires.

L'histoire

Fédor n'est pas vraiment revenu à Samarande avec l'esprit tranquille. Il a ramené dans ses bagages la canine du dragon Stornsen, une puissante relique tout droit dérobée à Fronstor ville de l'Iméria. Selon la légende, l'objet aurait la capacité de fédérer sous un même commandement les clans, les familles ou les races les plus opposés. Et justement, Korwen Tridge est le commanditaire du vol. Il désire dominer et diriger deux écoles de magie du quartier de la Faculté, en concurrence depuis quelques années.

Mais lors de la transaction Fédor a voulu changer les termes du contrat en doublant le prix de sa mise. Les Stoveng'rs d'Iméria étant à ses trousses, il a pensé qu'une prime de risque s'imposait. Tridge a refusé et l'a menacé en public, ce qui a attiré l'attention des magiciens. Craignant pour sa vie et pour son trésor, Fédor a trouvé refuge dans la maison close de Dame Lætitia. Il attend là que Tridge ou les Stoveng'rs se manifestent, pour revendre son bien au plus offrant.

Mais les Stoveng'rs n'ont pas les moyens ni l'envie de racheter la canine. Ils ne peuvent pas non plus attaquer le Souffle d'argent de front. Ils font donc appel à un groupe de chenapans, les personnages. De son côté, Korwen s'offre les services d'un groupe de voleur (Flora et S'loukia). Tout cela arrive aux oreilles de Fédor, qui décide de ruser. Son refuge est réputé sûr, et pourtant, il craint pour sa sécurité. La première nuit après l'embauche des personnages, il s'enferme dans sa chambre et cache la relique dans une statue de nymphette en plâtre. Au matin, la canine a officiellement disparu. Des rumeurs arrivent jusqu'aux oreilles des dirigeants de l'école de magie (Kaorum) qui s'intéressent à l'affaire. Dame Lætitia est déshonorée, sa maison n'est pas inviolable et elle redoute le scandale. Mais elle est certaine que c'est une ruse du marchand. La seconde nuit, à 20h, elle l'assassine et retrouve la canine qu'elle cache dans son bureau.

- Les salons

Ils servent de lieu de réunion mais aussi de chambre pour les clients les plus fortunés. Contrairement aux chambres, toutes les portes ferment à l'aide de serrures complexes (Crochetage –5). Dame Lætitia en possède le seul jeu de clefs.

Fédor vit dans l'un de ces salons (indiqué d'un X). Les fenêtres sont condamnées (impossibles à ouvrir), la cheminée étroite est barrée de grilles épaisses. Le mobilier y est plus important que dans une chambre normale. Un lit à baldaquin, un coffre doté d'une serrure, une table servant de bureau, une bassine pour le bain. La décoration est surannée : un tableau défraîchi, vaguement aguichant, des plantes et des statuettes de nymphes en plâtre (creuses). L'une d'elles contiendra la fameuse canine pendant une journée complète.

Fédor y reste seul sauf le soir pendant deux heures durant lesquelles une des filles, choisie au hasard, vient lui tenir compagnie. Pour lui parler, il faut faire passer les messages par Dame Lætitia. Deux gardes restent en permanence devant la porte.

- Les dépendances

(cuisine, étable, dortoir pour le personnel)

C'est là qu'il y a le plus d'effervescence. Tout le personnel y travaille pour préparer l'ouverture du soir. L'afflux de serviteurs connaît une pointe vers le milieu de la journée, juste après le marché. C'est un désordre indescriptible qui est géré par Maître Konaté, un Djazar, bras droit et amant occasionnel de Dame Lætitia. C'est là que vivent tous les serviteurs (sauf les prostitués qui logent dans les chambres).

- Les caves

Pour les réunions secrètes des organisations criminelles, politiques ou religieuses, il existe deux grandes caves voûtées et meublées. C'est là aussi que la pègre organise ses exécutions publiques. Des petits cachots attendent les cambrioleurs imprudents. Il est rare que Dame Lætitia laisse sortir un indésirable vivant de ses caves.

- L'administration

Domaine réservé de Maître Konaté et de Dame Lætitia, c'est ici que sont gardés les trésors du Souffle d'argent. La caisse, si elle intéresse les personnages, est dans le bureau de la patronne, cachée sous une latte du plancher. Elle contient des pièces dont certaines sont enduites d'un poison épidermique. À peine les a-t-on touchées, qu'il faut réussir un jet de Résistance ou être pris d'un fou rire. On trouve aussi des armes et du matériel de surveillance (miroir en coin, cornet acoustique de mur, etc.). Les deux dirigeants ont une chance sur quatre d'être dans leur bureau.

- La surveillance

Le Souffle d'argent est surveillé en permanence par douze gardes armés. Ils sont vingt-quatre au total qui tournent toutes les dix heures. La présence de Fédor et de son trésor pourrait inciter Maître Konaté à engager quelques combattants supplémentaires. Il y a toujours un garde à chaque porte (deux pour la principale), cinq qui tournent dans les étages et les salles communes et deux qui restent devant la porte de Fédor. Si on observe les rondes qu'ils effectuent, il y a un battement de quatre minutes entre chaque patrouille. Ils ont pour mission de surveiller sans déranger la clientèle. Ils seront donc suspicieux mais extrêmement discrets. Le scandale est l'ennemi du commerce.

- Les filles

Silencieuses et sourdes, elles n'ont aucun droit sauf celui de se plaindre d'un client. Auquel cas, elles seront défendues et le contrevenant sera mis à l'amende pour avoir "endommagé le matériel". Chacune a conscience que le racolage dans la rue est dangereux, ingrat et mal payé. Dans cet établissement, elles sont entretenues et possèdent une dot que Dame Lætitia conserve pour elles. Quand elles quittent l'établissement (mariées ou trop âgées), elles emportent leur (petit) pécule. On ne pourra jamais prévoir leur réaction face à un intrus. Certaines hurleront, d'autres détourneront le regard.

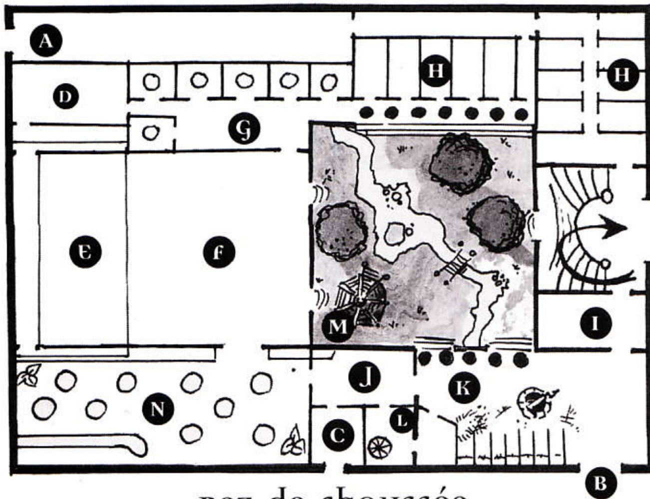
- Les clients

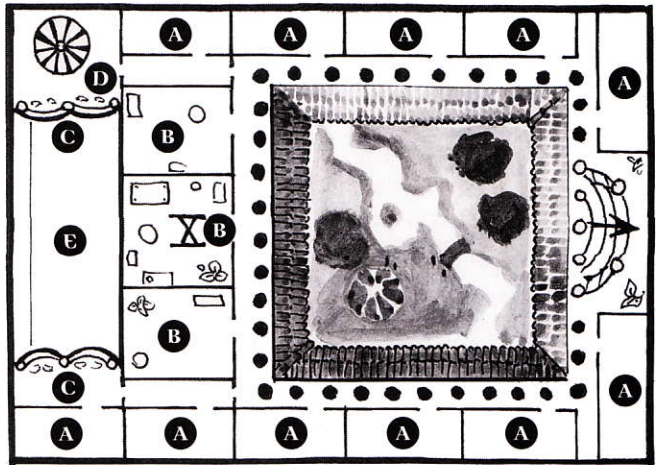
Il n'y a aucune honte à fréquenter le Souffle d'argent, bien au contraire. Les clients viennent s'y divertir et s'y changer les idées (parfois avec toute la famille). Seuls ceux qui y retrouvent leur maîtresse pourraient vouloir se cacher.

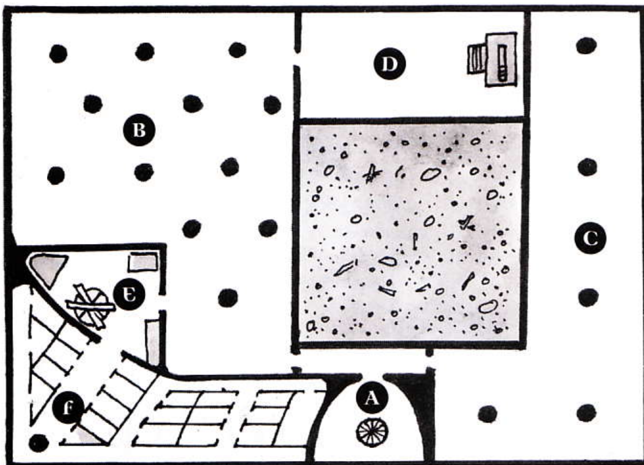
Le vol de la canine

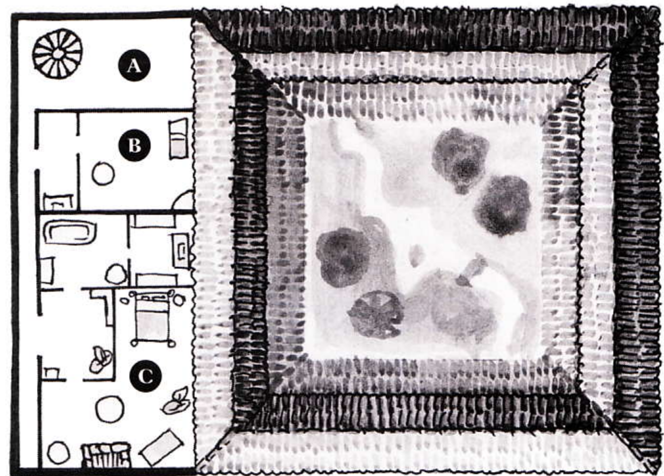
Le cadre est posé. Il ne reste plus qu'à entreprendre cette cambriole très classique. Qu'ils entrent ou pas dans le Souffle d'argent, ils auront la surprise de découvrir de la concurrence. Un couple atypique rôde dans le quartier, à la recherche, lui aussi d'une ouverture. Il s'agit d'une Soloman et d'une Gouri-gerboise. Elles évitent le combat et se contentent d'observer. En fait, elles ne sont pas seules puisqu'à la limite du quartier attend une troupe de dix Gouri-rats armée.

Une poursuite ou une filature peuvent s'engager et mener les personnages à l'employeur des deux voleuses, un certain Korwen Tridge.









Des petites recherches sur ces trouble-fête peuvent donner ceci :

Korwen Tridge est un magicien opportuniste qui profite du conflit entre l'école du Kaorum et l'académie des Slénites. Ces deux établissements se trouvent dans le quartier de la Faculté de magie. Leur concurrence philosophique cache surtout des problèmes économiques puisqu'ils se volent leurs élèves les plus fortunés. On l'aurait vu se disputer avec Fédor il y a trois jours de cela dans une auberge. Il a aussi été vu chez des prêteurs sur gage. Il demandait des sommes astronomiques pour de menus objets. Il a été refoulé de partout. Il vit dans un petit hôtel particulier, rue des Aiglons, non loin de la place du Cartel. Aller le voir et le faire parler permet de gagner beaucoup de temps ou de le mettre "hors course".

La Soloman s'appelle Flora Legba et sa complice S'loukia. Elles ont une bonne réputation à Samarande : efficaces et discrètes. Chose étonnante, c'est Jolain lui-même qui leur a proposé un travail ces derniers jours. L'entremetteur sait très bien qu'il y a concurrence entre les Stoveng'rs et Tridge, mais ce n'est pas son problème. Leur mission est de récupérer la canine avant tout le monde. Le premier soir, elles ne font qu'observer. Flora se mêlera aux filles du Souffle d'argent le second soir et ouvrira un passage aux gouris.

Quant à nos héros, peut-être vont-ils directement tenter leur chance. Notez bien qu'il est impossible d'entrer dans le salon de Fédor sans passer les deux gardes. Il faudra donc les éliminer. De plus, à partir de 10h, (quand la compagne d'une nuit de Fédor s'en va), le marchand gît sur le sol (prétendument drogué). Le coffret contenant la canine a été crocheté par ses soins et la relique a disparu. Il l'a dissimulée dans une des nymphettes en plâtre. Il croit qu'ainsi, il sera à l'abri des voleurs qui ne chercheront plus dans sa direction. Cela lui donnera de la marge pour revendre son bien au plus offrant. Si les personnages arrivent dans le salon, ils pourront croire que quelqu'un les a pris de vitesse.

C'est donc au petit matin qu'un hurlement de rage déchire le Souffle d'argent. Le trésor de Fédor a été volé ! Le voyageur sort de son refuge en titubant, annonce qu'il a été drogué et qu'on lui a dérobé la prestigieuse canine de Stornsen. Il le beugle tellement fort qu'en quelques heures la nouvelle aura fait le tour du quartier. Il demande donc réparation à Dame Lætitia qui devait assurer sa sécurité. Elle va devoir payer pour le dédommager.

Le souffle d'Argent

Rez-de-chaussée

- A : Entrée du théatre
- B : Entrée de l'étable
- C : Entrée de service
- D : Salle des artistes
- E : Scène
- F : Théatre
- G : Petits salons
- H : Chambres
- I : Salle des gardes
- J : Cuisine
- K : Étable (avec un puit au centre)
- L : Réserve (avec un escalier menant au sous-sol)
- M : Kiosque
- N : Salon

1er étage

- A : Grandes chambres
- B : Salons particuliers
- C : Balcons
- D : Escalier menant au 2ème étage
- E : Scène

2ème étage

- A : Escalier menant au 1er étage
- B : Appartements de Konaté
- C : Appartements de Dame Laetitia

Sous-sol

- A : Escalier menant au rez-de-chaussé
- B : Salle 1
- C : Salle 2
- D : Salle des exécutions
- E : Salle des tortures
- F : Cachots

Le compte à rebours

Les Stoveng'rs ne représentent pas un danger immédiat. Ils ne parlent pas la langue locale et peuvent facilement être semés. Par contre, magiciens et mercenaires à la solde de Jolain peuvent être plus vindicatifs. Le seul moyen que les personnages ont de se sortir de ce mauvais pas, c'est de confronter leurs adversaires. Les barbares seraient heureux de savoir que Korwen Tridge est à l'origine du vol de la canine. De même, les professeurs des écoles de sorcellerie pourraient ne pas apprécier sa double tentative de prise de pouvoir. Autant de moyens de gagner du temps. Enfin, il reste la possibilité de s'allier avec Flora et S'loukia. Dame Lætitia sera plus conciliante pour rendre la canine, si on la menace de la dénoncer pour le meurtre de Fédor. Intelligente, elle saura reconnaître qu'elle a perdu mais gardera une dent (!) contre les personnages. Konaté pourra les attendre au détour d'une rue, quelques heures plus tard. Bien entendu, l'objet sacré n'a aucun intérêt pour un non-magicien (donc pour les personnages). Les solutions sont nombreuses pour conclure ce méli-mélo. Par contre, si les joueurs restent inactifs, l'un des camps en présence les rattrapera et les éliminera sans autre forme de procès. Il n'y a pas de place pour les apathiques dans les sombres venelles de Samarande.

Aussitôt, les personnages auront la visite de Jolain. Harn, leur employeur Stoveng'r, les félicite et attend avec impatience qu'ils rapportent la relique comme convenu. Il semblerait que dans le milieu la rumeur court déjà que nos pauvres héros sont les auteurs du fameux vol (merci Flora et S'loukia) !

Tout se complique

Pendant la journée qui va suivre, il va se passer plusieurs faits importants.

Une enquête va être ouverte et menée par le prévôt de jour du quartier. La suspecte principale, la prostituée qui est restée avec Fédor le soir, une certaine Tiroufine, est passée à la question. À bout (à midi), elle avoue le crime pour éviter le supplice des fers rouges. Le prévôt, sceptique, continuera l'enquête en direction des personnages (victimes de la rumeur). Le marchand spolié n'a rien vu, rien entendu, une fois drogué. La seule explication c'est que la fille a caché la relique sous ses vêtements. Cela semble étrange car Tiroufine était l'un des meilleurs éléments du Souffle d'argent. La canine a été volée dans un lieu fermé, qui n'a pas été forcé et dont personne ne pouvait passer les portes sans que les gardes ne le sachent : un vol en chambre close.

Flora et S'loukia vont persévérer dans leurs observations comme si de rien était. Pour elles, tout reste à faire. Les personnages peuvent en profiter pour poursuivre leur enquête et tenter leur chance au Souffle d'argent. S'ils nient avoir en leur possession la relique, Jolain leur donne une journée pour la lui rapporter tout de même. Il ne les croit pas et pense qu'ils veulent le doubler. Après cela (à 23h), il lance un contrat sur leur tête.

Au soir, un nouveau larron, un certain Pumkets, Umélorien des beaux quartiers, va les contacter sans ambages. Il a toutes les caractéristiques d'un magicien de second ordre. Novice dans le milieu du crime, il a entendu la rumeur selon laquelle les personnages auraient la canine. Il leur propose donc 1 500 couronnes en gemmes contre la relique : l'école du Kaorum entre dans la course. Il précise que ses maîtres seraient contrariés par un refus. À la moindre menace, il prend ses jambes à son cou.

Fédor, lui, va jouer les innocents en proposant une récompense à celui qui lui rapportera sa relique. Prudent, il reste tout de même enfermé dans son salon. En se faisant passer pour des enquêteurs, il est possible de lui rendre visite. Un garde restera toujours présent pendant les entretiens. C'est durant cette journée que les personnages vont devoir démêler les fils de l'intrigue. Jusqu'au soir, la canine reste dissimulée dans la nymphette.

Meurtre en chambre close

Le soir, tout va s'accélérer. Si les personnages n'ont rien fait : les magiciens lancent quelques squelettes à leurs trousses (22h), les Stoveng'rs les prennent en chasse (idem), Jolain met leur tête à prix pour non-respect d'un contrat (23h) et Flora et S'loukia lancent leur opération (23h). Tout ce beau monde risque d'être surpris. En effet, si quelqu'un entre dans le salon de Fédor, il le retrouvera égorgé, dans son baquet. La dernière personne lui ayant rendu visite étant Dame Lætitia (20h), nous ne sommes plus en présence d'un vol en chambre close mais bien d'un meurtre. La seule différence cette fois, c'est qu'une des statuettes creuse gît, brisée. C'est la patronne des lieux qui était la mieux placée pour tout comprendre. Si personne n'était entré ou sorti du salon pendant le vol, c'est que la relique devait sûrement s'y trouver encore. Elle a donc rendu une dernière visite à Fédor pendant son bain et lui a fait avouer sa cachette. L'interrogatoire a été bruyant. Pour se dédommager de la mauvaise réputation faite à son établissement avec ce faux vol, elle a récupéré le trésor et a éliminé l'escroc en l'égorgeant. À présent, elle va attendre d'être contactée par l'une des parties en présence pour lui revendre la canine à bon prix. Elle mettra la relique avec la caisse, dans son bureau. Deux personnes infiltrées auront été témoins auditifs du meurtre : Flora et S'loukia.

Nos personnages devront alors reprendre l'enquête au début pour retrouver l'objet.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Frank Poterlot
Plan : Pierre Courtial

Les PNJ

Julius Fédor

Quarante ans, trapu, l'œil vif, mais pas très courageux. Chafouin, il n'hésite pas à trahir pour sauver sa peau et son argent.

Adresse 13, Agilité 10, Beauté 9, Courage 10, Élocution 10, Endurance 15, Force 14, Mémoire 11, Morale 12, Perception 14, Rapidité 14

Fatigue 25, **Initiative** 2, **Santé** 24

Armes de contact (épée courte) 15, Pugilat 14, Discrétion 14, Marchandage 16

Dame Lætitia

Quarante-cinq ans. Blonde, stricte mais d'une grande beauté. La femme d'affaire de charme. Elle a connu la misère et est prête à tout pour conserver son établissement. Elle n'est pas stupide au point de mettre sa vie en danger. Elle a des protecteurs dans la ville et n'hésitera pas à s'en servir.

Adresse 14, Agilité 12, Beauté 16, Courage 14, Élocution 15, Endurance 12, Force 9, Mémoire 14, Morale 15, Perception 12, Rapidité 13

Fatigue 20, **Initiative** 2, **Santé** 18

Armes de contact (dague) 15. Toutes les compétences de 9 à 15, suivant vos besoins.

Korwen Tridge

Cinquante-cinq ans. Petit, chauve, mielleux et sans scrupules Il se frotte constamment les mains et hoche la tête. Magicien ambitieux, il veut tirer parti des conflits entre deux écoles qu'il fréquente. Sa disparition sera un grand soulagement pour tous ses collègues qui le détestent.

Adresse 10, Agilité 9, Beauté 6, Courage 6, Élocution 14, Endurance 10, Force 9, Mémoire 15, Morale 14, Perception 12, Rapidité 12

Fatigue 20, **Initiative** 1, **Santé** 17

Armes de contact (stylet) 10. Il possède des compétences d'érudit à 15 et quelques sorts mineurs (de protection).

Maître Konaté

Trente ans, noir comme le charbon, chauve et baraqué. Il n'a pas d'humour et le montre souvent. Il aime casser quelques doigts aux clients éméchés et humilier les filles récalcitrantes. Contrairement à sa patronne, il réagit plutôt sans trop réfléchir et peut tomber dans un piège un peu subtil. Il n'est pas stupide mais impulsif.

Adresse 12, Agilité 15, Beauté 10, Courage 13, Élocution 11, Endurance 16, Force 16, Mémoire 12, Morale 11, Perception 8, Rapidité 13

Fatigue 25, **Initiative** 2, **Santé** 24

Armes. Tout type d'arme entre 8 et 14 suivant vos besoins. Il porte une matraque.

Les Stoveng'rs (et les gardes du Souffle d'argent)

Quinze hommes, blonds, roux, barbus, couverts de fer et de peau. Ils utilisent des haches larges comme eux. Ils ne parlent pas la langue des cités et se perdent facilement. Leur bateau mouille dans une baie non loin de Samarande. Ils ne reviendront pas chez eux sans la canine.

Adresse 15, Agilité 14, Beauté 13, Courage 16, Élocution 4, Endurance 18, Force 16, Mémoire 10, Morale 6, Perception 14, Rapidité 15

Fatigue 28, **Initiative** 2, **Santé** 28

Armes de contact (hache et masse) 18. Toutes les compétences relevant de la force à 15. Les gardes portent des matraques.

Flora Legba (et S'loukia)

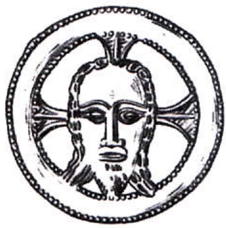
Trente et 1dix-huit ans respectivement.

Des professionnelles. Elles sauront se retirer si besoin est ou s'allier avec les personnages. Les attaquer, c'est s'exposer à la fureur du Royaume (des Gouris) car S'loukia, la véritable chef du groupe, est fille adoptive d'un dirigeant des Gouri-rats.

Adresse 16, Agilité 18, Beauté 15, Courage 14, Élocution 12, Endurance 12, Force 11, Mémoire 14, Morale 15, Perception 15, Rapidité 16

Fatigue 18, **Initiative** 2, **Santé** 20

Armes de contact (rapière) à 15. Toutes les compétences de monte-en-l'air de 10 à 16. Les autres de 10 à 13 suivant vos besoins.



LA MORT DU TEMPLE



À l'aube du 13 mars 1307, un vendredi, les frères templiers de toutes les commanderies françaises sont arrêtés par les hommes du roi Philippe le Bel. Le 18 mars 1314, le Maître du Temple Jacques de Molay est conduit au bûcher. Entre ces deux dates, sept années se sont écoulées au cours desquelles fut organisée une des plus grandes parodies de justice de toute l'histoire. Chronique d'une mort annoncée...

Le sabre et le goupillon

Avant d'en venir au procès lui-même, qui, nous le verrons, n'a en fait jamais réellement eu lieu, il faut revenir à l'origine du conflit qui opposa pendant tout son règne le roi Philippe à la papauté. Entre Paris et Rome en effet, un bras de fer est depuis longtemps engagé dont l'enjeu est aussi vieux que l'humanité puisqu'il s'agit de l'exercice du pouvoir. En cette fin de XIIIème siècle, le pape Boniface VIII s'est fixé pour objectif de faire de l'Europe une véritable théocratie sous le total contrôle du Saint Siège. Tous les princes sont les vassaux de Dieu, et donc de son représentant ici bas, le pape. Vassal de Dieu, Philippe voulait bien, mais vassal du pape c'était hors de question. Menace d'excommunication et d'interdit côté papal, lois et impôts côté royal, chacun use de ses armes et la guerre est ouverte. De crises en anathèmes, les esprits s'échauffent et Philippe décide de passer à l'offensive. Il envoie Guillaume de Nogaret (on reparlera bientôt de cet oiseau-là) en Italie avec ordre de séquestrer le pape jusqu'à ce qu'il soit jugé pour usurpation, hérésie et simonie (trafic d'objets saints). Le palais pontifical d'Anagni est pris d'assaut puis délivré par la population. Boniface a eu chaud. Il excommunie Philippe et Nogaret, et meurt peu après. Mais le roi de France, bafoué dans son honneur, ne démord pas de son idée d'organiser le procès de Boniface, même à titre posthume. Ce détail aura son importance.

Le début de la fin

Quelques années après les événements d'Anagni, les premières rumeurs anti-templières parviennent aux oreilles du roi. Ce ne sont encore que des ragots colportés par d'anciens Templiers expulsés de l'Ordre, mais Philippe le Bel voit tout de suite le parti qu'il peut en tirer. Il faut savoir que les Templiers (et les Hospitaliers) dépendent directement et uniquement du pape, dont ils constituent le bras armé. Ils sont aguerris par les croisades, disciplinés, riches, implantés dans toutes les provinces, rapidement mobilisables et fidèles au pape, toutes choses insupportables pour Philippe qui saute aussitôt sur l'occasion qui lui est offerte de salir à jamais l'honneur de l'Ordre. Et c'est encore Nogaret qui s'y colle. Plusieurs mois durant, il sillonne la France à la recherche de Templiers exclus désireux de se venger, implante des taupes dans les commanderies, soudoie qui veut bien témoigner contre l'Ordre et, peu à peu, il bâtit un dossier d'accusation suffisamment fourni pour être présenté au roi. Il y est question d'hérésie, d'idolâtrie et de pratiques sodomites, accusations gravissimes puisqu'elles peuvent conduire les coupables au bûcher.

Philippe le Bel soumet lui-même le dossier à Clément V, le nouveau pape, en avril 1307. Clément s'offusque et s'insurge contre ce tissu d'allégations mensongères, Philippe feint d'être d'accord avec le pontife et propose d'organiser un procès afin que le Temple se lave définitivement de toutes les accusations portées contre lui. Clément V n'oppose pas un refus catégorique à la proposition du roi alors que il est seul habilité, en droit, à juger les frères. Cette lâcheté de Clément n'est que la première d'une longue liste.

Revenu à Paris, Philippe prend donc la décision de procéder à l'arrestation des frères du Temple et c'est à nouveau Nogaret qui est chargé de la préparer. Une lettre secrète est envoyée à tous les sénéchaux et baillis du royaume dans laquelle il expose la marche à suivre, ainsi que l'heure et le jour du coup de main. Les hommes du roi ont également ordre de se rendre dans les commanderies sous un prétexte quelconque (ainsi que dans d'autres établissements religieux pour ne pas éveiller les soupçons) quelques jours avant la date choisie afin d'en dénombrer les occupants et d'apprécier les possibilités de résistance. Pour parfaire le tout, Nogaret prépare l'opinion publique à accepter le coup de filet en faisant circuler toutes sortes de rumeurs diffamatoires. Rien n'est laissé au hasard.

Milice, menottes, prison

Le 13 mars 1307 au petit matin, les prévôts du roi accompagnés de quelques hommes de main qui ignoreront jusqu'au dernier moment la nature de leur mission, se présentent devant toutes les commanderies de France et, se réclamant du pape et du roi de France, se font ouvrir les portes. Les frères du Temple sont immédiatement mis aux arrêts et à l'isolement, et tous leurs biens sont scrupuleusement inventoriés. Nogaret se charge en personne de l'arrestation du Maître Jacques de Molay et des Templiers de la commanderie de Paris. On peut s'étonner de ce que ces farouches soldats se soient laissés saisir comme des agneaux. Mais que pouvaient-ils faire pour se défendre puisque la règle du Temple leur interdisait de tuer un chrétien ? Pourquoi par ailleurs se seraient-ils méfiés du roi ? Seuls une vingtaine de frères parviennent à échapper à la rafle. Pour les autres, c'est un long calvaire qui commence.

En tant que personnes religieuses, les Templiers sont déférés à la très sainte Inquisition. Philippe le Bel connaît très bien les procédés de l'Inquisition puisqu'en son temps il les a lui-même dénoncés. Il sait pertinemment que la menace ou l'application de la torture permettent d'arracher des aveux à n'importe qui. Ça tombe bien, c'est exactement ce qu'il souhaite.

Le Grand Inquisiteur, Guillaume Imbert (un fidèle du roi), est donc chargé d'instruire le procès et d'obtenir



L'Inquisition

Initialement fondée pour combattre l'hérésie cathare, l'Inquisition a progressivement fixé ses règles et développé son pouvoir. Le Grand Inquisiteur est nommé par le pape et ne relève que de lui. Il occupe dans l'Église une place exceptionnelle. Il est au-dessus des rois, des évêques et des princes. Le Grand Inquisiteur nomme les autres inquisiteurs. Ils doivent avoir plus de 40 ans, être connus pour leur rectitude religieuse, maîtres en théologie, initiés au droit inquisitorial, à la dialectique et bien informé des déviations de la foi. Ces défenseurs du dogme doivent être les exemples vivants de la rigueur et des bonnes mœurs. Les inquisiteurs vont toujours par deux, l'un surveillant l'autre. Ce sont des fanatiques du dogme, avides de découvrir une perversion quelconque et de l'exploiter. En principe, leur rôle est de sauver les âmes menacées de perdition. En pratique, leur rôle est de châtier. La mission de l'Inquisition n'est pas de rechercher la vérité mais d'établir la culpabilité des suspects. Le fait même de comparaître devant un inquisiteur constitue une présomption de culpabilité, car un bon chrétien n'appelle jamais le soupçon sur lui.

campagne med-fan

À partir de la trame décrite ici, il ne devrait pas être trop difficile de transposer dans un univers médiéval-fantastique les événements et les intrigues qui la composent. La difficulté est d'avantage d'inclure vos personnages dans ce sinistre imbroglio politico-religieux. Voici une piste possible.
Le personnage d'un de vos joueurs appartient à l'ordre de moines-soldats que le pouvoir a décidé d'abattre. Arrêté en même temps que ses frères, le reste du groupe doit d'abord se charger d'organiser son évasion. Cette première " formalité " accomplie, ils sont traqués par les soldats du roi et sont contraints de fuir dans un État voisin pour y organiser la résistance.
Parvenus à ce stade du périple, il peut être intéressant que les PJ voient toutes les portes se fermer, aucun suzerain ne souhaitant entrer en conflit ouvert avec un aussi puissant voisin. Sûrs de l'innocence de l'Ordre mais seuls face un État tout puissant, les PJ commencent à désespérer d'autant que les premiers bûchers sont allumés et que devant les aveux des frères, la population prend fait et cause pour le roi.
Alors que tout semble perdu, les PJ sont contactés par un frère ayant échappé à la rafle qui leur apprend que les dignitaires ont eu le temps de cacher le trésor de l'Ordre avant d'être pris. Le magot est suffisamment important pour financer une armée mais le frère ignore où il se trouve. Le temps presse car la mise à mort de tous les dignitaires arrêtés est prévue dans les jours qui viennent. Quel que soit le moyen choisi par vos PJ, ils doivent absolument rencontrer les dignitaires avant le jour du supplice. L'idéal serait qu'ils en libèrent au moins un. S'ils échouent, vous pouvez considérer que les dignitaires ont laissé sur les murs de leurs cellules des messages cryptés indiquant l'emplacement du trésor. La difficulté dans ce cas de figure est d'accéder aux cellules en question (n'oubliez pas que leurs têtes sont mises à prix dans tout le royaume). Ils finissent par découvrir l'emplacement du trésor mais, problème, ce dernier est enfoui dans les souterrains de l'ancienne maison chèvetaine de l'Ordre, une forteresse désormais occupée par les hommes du roi...
À vous d'imaginer la suite.

les aveux des frères. Dans toutes les régions de France, les inquisiteurs se mettent au travail. Habitués à quelques égards dus à leur rang, les Templiers sont jetés dans des culs-de-basse-fosse grouillant de vermine, mis au pain et à l'eau, enchaînés, séparés, humiliés par leurs geôliers. Après quelques jours de ce traitement, les inquisiteurs entrent en lice, alternant avec un art consommé la rigueur et l'indulgence. Ils promettent successivement une peine légère en cas d'aveux immédiats ou menace du bûcher si les frères résistent. Poursuivant ses manœuvres d'intoxication, Nogaret fait circuler dans les prisons une fausse lettre signée du Maître du Temple dans laquelle il ordonne aux frères d'avouer tout ce qu'on voudra. Bien que pour la plupart illettrés et ignorant tout des arcanes de la justice, une majorité de Templiers refusent de signer les aveux tout préparés qu'on leur tend. Pour briser cette détermination obstinée, les inquisiteurs ont dès lors recours à la torture. La méthode la plus usuelle est la question par l'eau. Les malheureux sont ligotés sur un chevalet, on leur enfourne un entonnoir dans la bouche et on y verse de l'eau jusqu'à ce que le supplicié étouffe. On utilise aussi volontiers le feu appliqué sur la plante des pieds ou diverses machines destinées à briser tant les os que la volonté.

papa immobile

Clément V apprend la nouvelle quinze jours après la rafle. Un grand nombre de frères, ainsi que les dignitaires de l'Ordre ont déjà signé leurs aveux. Et quels aveux ! Ils reconnaissent avoir encouragé les pratiques sodomites, craché sur la croix et renié Jésus lors de la cérémonie de réception dans l'Ordre et vénéré des idoles. Hérésie, sodomie et idolâtrie, tout y est. Nogaret et Philippe le Bel sont aux anges. Leur but était de discréditer le Temple à jamais et ce premier objectif est largement atteint. Quelle que soit désormais la réaction du pape, il est trop tard. Le Temple ne se relèvera pas du scandale. Pour la forme, Clément rappelle au roi qu'il a agi illégalement puisque les Templiers ne relèvent que de sa seule autorité. Mais il ne lui ordonne pas de les libérer en le menaçant d'excommunication par exemple. Comble de la veulerie, Clément consent même à ordonner l'arrestation des frères dans toute l'Europe, ordre qui sera appliqué avec plus ou moins de zèle selon les États.
Mais malgré le poids des aveux, Clément ne peut tout de même pas abandonner les frères au roi de France sans réagir. En décembre 1307, sans trop y croire, il envoie à Paris deux cardinaux chargés d'interroger Jacques de Molay et les dignitaires du Temple. Ces derniers s'empressent de révéler aux prélats les conditions de leurs aveux. Ils expliquent les humiliations, les tortures à outrance... Après quelques heures d'entretien, les deux cardinaux sont convaincus de l'innocence des frères et de l'inféodation du Grand Inquisiteur au roi. De retour à Rome, ils font leur compte rendu au Pape qui n'en croit pas ses oreilles. Furieux de s'être laissé manipuler par Philippe, il réagit pour la première fois en cassant les pouvoirs des inquisiteurs et en suspendant le procès.
Désavoué par le Saint Siège, Philippe le Bel risque de perdre la face. Mais le roi de France n'a pas dit son dernier mot. Il convoque les États Généraux (assemblée représentant le tiers-état, la noblesse et le clergé) qui, suivant un plan préparé par Nogaret, demandent avec force au pape de laisser le roi poursuivre son entreprise de purification. La France entière demande la condamnation du Temple ! Fort du soutien populaire (un peu forcé), et devant le refus de Clément de rouvrir le procès et de rétablir les inquisiteurs dans leur fonction, Philippe sort son deuxième joker, le procès de Boniface. Le procès d'un pape aurait eu de terribles répercutions sur l'institution pontificale et Clément est pris à la gorge.

Le bûcher

Les six années de bras de fer qui opposèrent le pape au roi de France jusqu'à l'exécution de Jacques de Molay seraient trop longues à raconter en détail, d'autant que, pour l'essentiel, l'affaire est déjà jouée. Philippe utilise le chantage du procès de Boniface dès que Clément résiste et exploite subtilement toutes les erreurs de ce pape lâche et rongé par le cancer. Le pape de son côté, tente de temporiser, mais les nouveaux aveux publics du Maître du Temple l'empêchent d'agir. Nogaret de son côté poursuit les manœuvres diffamatoires et sème le trouble en payant de faux témoins ou en faisant circuler de fausses lettres dans les prisons.
Pendant six ans, les Templiers seront entendus par d'innombrables commissions épiscopales et pontificales, clamant leur innocence ou réitérant leurs aveux selon qu'on les torture ou non. Toute cette histoire n'a que trop duré. En 1314, Philippe et Clément passent un accord secret : le roi renonce à réclamer le procès de Boniface VIII en échange de la fin de l'Ordre du Temple. Le sort des Templiers est scellé. Ceux qui sont revenus sur leurs aveux sont brûlés ou emmurés à perpétuité en tant que relaps[1]. Les autres connurent des fortunes diverses : ils rejoignirent les rangs de l'Hôpital ou des ordres militaires créés en Espagne et au Portugal, se firent mercenaires, chevaliers errants voire brigands. Tous maudirent le roi de France et le pape envers lesquels ils avaient été si loyaux et qui les avaient trahis.
Quant à Jacques de Molay, qui était aussi bon militaire que mauvais politique, on connaît le sort qui lui fut réservé. La légende rapporte qu'au moment de mourir, il lança une malédiction sur le roi et le pape. Légende ou pas, Clément et Philippe moururent tous deux dans le mois qui suivit...

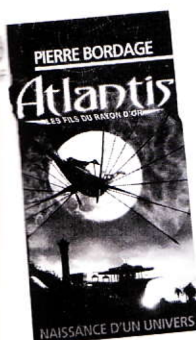
Ben (illustrations tirées du jeu Miles Christi)

[1] On appelle relaps une personne qui retombe dans l'hérésie après l'avoir abjurée. Seuls les relaps sont brûlés.



La petite bibliothèque

Nouveautés



ATLANTIS

Les fils du rayon d'or
Pierre Bordage
J'ai lu
Dispo 40 F

LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE, QU'IL DISAIT...

Avec ce roman, Pierre Bordage offre la possibilité aux nombreux fans du jeu informatique "Atlantis" de poursuivre leur voyage dans ce monde fabuleux... et il s'en tire plutôt bien. Il a décidé d'aborder cet univers par un héros étranger à Atlantis, à savoir un jeune guerrier barbare. Ce dernier sauve une femme étrange et fascinante qui lui demande de l'escorter jusqu'à un temple. Ce long périple les conduira jusqu'à Atlantis où une sombre machination mettant en péril le monde se trame. On suit avec délectation les démêlés du jeune barbare avec la civilisation. Un MJ pourra adapter l'histoire sans grande difficulté, et un joueur en manque d'inspiration aura un personnage clé en main. Un livre agréable à lire.
Inspi JDR : AD&D, Hawkmoon, Earthdawn.

Olivier Collin - Score 7/10

L'EXODE

Le livre du long soleil - Tome 5
Gene Wolfe
J'ai lu
Dispo 44 F

T'AIMES ÇA, LES GRANDES SAGAS ? ALORS REPRENDS-EN...

Pour conclure son deuxième grand cycle, Gene Wolfe s'est attaché à perdre le lecteur dans les intrigues complexes des personnages de ses histoires. Adepte des dynasties à rebondissements et des machinations sur cinq générations, l'auteur n'a quasiment rien à envier aux grands classiques du style "Fondation". Il a le talent narratif qu'il faut pour mélanger allègrement l'anecdote et l'histoire, l'action et la réflexion. Vous retrouverez donc Licorne, ses alliés et ses détracteurs, embarqués sur le merveilleux chemin de leur vie et qui luttent tous pour le contrôle d'un destin rageur et capricieux qui les engloutit les uns après les autres. Si vous avez le temps de vous lancer dans une grande et belle œuvre, charmante mais un peu molle, essayez donc ce cycle-fleuve, vous pourrez en reparler dans cinquante ans à vos arrière-petits-enfants.
Inspi JdR : Star Wars, Space Opera, Trinity, Alternity...

Timbre Poste - Score 7/10



IDORU

William Gibson | Flammarion / Lettres étrangères | Dispo 135 F



PLUS CYBER QUE MOI TU MEURS !

William Gibson, inventeur à lui tout seul ou presque d'un des sous-genres majeurs de la SF moderne (j'ai nommé le cyberpunk), nous revient avec un bouquin au style épuré, à la violence contenue et néanmoins omniprésente. Dans le futur d'IDORU, les méga-corporations des médias règnent d'une main de fer sur l'existence de chacun, réglant le théâtre d'ombres d'une réalité qui n'est plus que d'apparence. Laney travaille pour eux : un défaut de concentration le rend capable de remonter, à partir du moindre indice, l'ensemble des traces virtuelles laissé par un individu donné dans le labyrinthe des réseaux. Fonctionnant à l'intuition, il découvre que ses interventions influent également sur le réel. Et voilà que Slitscan, son employeur (une fabrique de célébrités à la chaîne), l'utilise pour pousser au suicide une demoiselle gênante, puis s'arrange pour lui faire endosser la responsabilité de l'accident ; sur quoi un groupe concurrent l'engage pour enquêter sur le mariage programmé de Lo/Rez, rock-star de Hong-Kong, avec la fameuse Idoru... une pure Intelligence Artificielle ! Hyper-documenté sur les recherches en cours, comme toujours chez l'auteur, ce roman dépeint un avenir tellement proche qu'il pourrait bien être déjà à l'œuvre dans notre présent. La cadence imposée par ses talents de visionnaire n'est pas toujours facile à suivre ; quand Gibson écrit, on dirait que c'est en direct du monde qu'il met en scène. Mais accrochez-vous, ça en vaut la peine : ne serait-ce que pour savoir ce qui nous attend en guise de joyeux lendemains.
Inspi JdR : Cyberpunk

P.Y. - Score 9/10

LA MUSIQUE DU SOMMEIL

Arcadia 2
Fabrice Colin
Mnémos
Dispo 44 F

IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME DES RÊVES...

Plus que deux jours avant la fin du monde. Dans le Londres décadent et magique d'Arcadia, la terreur se répand dans le sillage du Jabberwocky échappé du château de Charles Dodgson alias Lewis Carroll... l'auteur d'Alice au pays des Merveilles. Les enquêteurs reçoivent bientôt l'aide de Bram Stoker, créateur de Dracula. Pendant ce temps, le Paris de 2012 s'enfonce sous les flots... Quel rapport entre ces différents plans de réalité ? Où vont les rêves quand ils nous échappent ? Dans ces questions, et quelques autres, réside la clé de l'énigme. De belles trouvailles, une écriture précieuse et envoûtante, mais l'ensemble est parfois amoindri par quelques passages soporifiques. Fabrice Colin n'en demeure pas moins un auteur à suivre pour tout fan de SF et de fantasy à la française.
Inspi JdR : Nephilim, Château Falkenstein...

P.Y. - Score 7/10



LA MAISON DU SOLEIL

Nigel Findley
Fleuve Noir / Shadowrun
Dispo 39 F

AU PAYS DES CORPOS, C'EST ENCORE LE PRIVÉ QUI SE COLLE LE SALE BOULOT

La série de romans Shadowrun qui sort depuis bientôt deux ans est d'une qualité très inégale. En fonction de l'auteur et de la traduction, le monde est plus ou moins bien exploité. On se retrouve parfois avec un mauvais roman de gare vaguement cyber et parfois avec un bon polar, glauque à souhait, dans les entrailles moites du sixième monde. Celui-ci est entre les deux. Nigel Findley nous propose de retrouver son héros, Dirk Montgomery, aux prises avec une flopée d'esprits polynésiens, une tripotée d'Orcs et des corpos sans scrupules. Le ton est bien là et les amateurs d'univers se replongeront avec plaisir dans les références du jeu. Malheureusement, la trame et l'intrigue ne suivent pas. Le talent narratif de l'auteur et son humour sont parfois insuffisants pour convaincre et faire partir le lecteur dans ses délires. Dommage, car le personnage central de privé au grand cœur est particulièrement savoureux.
Inspi JdR : faut que je vous fasse un dessin ?

Timbre Poste Score - 6/10



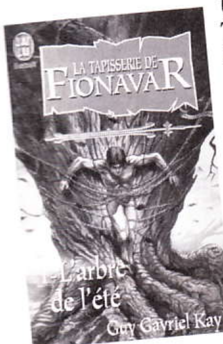
LA 5ÈME COLONNE RUSSO-RICAINE DÉBARQUE À BESANÇON

Son roman, Martin Balmont n'était pas arrivé à le faire publier en France. Mais voilà qu'à une convention aux States, les responsables de The Science-Fiction & Fantasy Magazine lui proposent de le sortir par épisodes dans la version... russe de leur feuille de chou. Des profs de l'Université de Moscou l'inscrivent à leur programme (véridique!) et... here is maintenant l'édition française. Tentative d'infiltration des services secrets ? D'abrutissement de notre belle jeunesse ? Le mystère reste entier. Comme dirait l'autre : la vérité est ailleurs (cf. critique ci-contre : LA CONQUÊTE DU THORLAND).

LA TAPISSERIE DE FIONAVAR

T. 1 : L'arbre de l'été
Guy Gavriel Kay
J'ai lu
Dispo 40 F

MARCHE PAS SUR LE TAPIS, BORDEL ! TU VAS ENCORE PASSER À TRAVERS LES DIMENSIONS



Le mage Lorèn Mantel d'Argent quitte Fionavar, son univers d'origine, puis, traversant les mondes parallèles, parvient finalement au nôtre. Il est accompagné de sa source, le nain Matt Sören (une source est l'acolyte indispensable de tout magicien, celui dont il tire l'origine de ses pouvoirs). Son but : en ramener cinq élus, à savoir les étudiants Kimberly Ford, Kevin Laine, Jennifer Lowell, Dave Martyniuk et Paul Schafer. Nos cinq lascars finissent par se laisser convaincre de le suivre ; mais ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que sur Fionavar, ils vont devenir les pions essentiels d'une guerre livrée à Rakoth Maugrim le Dévastateur. Pour, devinez quoi ? La victoire des forces de la lumière sur celles des ténèbres. Malgré quelques clichés et autres flashbacks parfois superflus, ce roman se laisse lire sans déplaisir et mérite probablement un petit détour... si vous vous sentez d'humeur.
Inspi JdR : Warhammer, AD&D et autres jeux d'heroic-fantasy...

Reiva X. - Score 6/10

LA CONQUÊTE DU THORLAND

Le Héraut des Marches - Tome 1
Martin Balmont
Presse du Centre Unesco de Besançon
Dispo ou sur commande
auprès de l'éditeur 50 F

C'EST NOUS LES JOY-Y-YEUX FANTASSINS...

Une curiosité certes pas toujours convaincante, mais pleine d'inventions en tous genres. L'expédition dont on nous narre ici l'échec (annoncé dès le début) est un peu longue à se mettre en route. Une fois le décor planté, on peut quand même se laisser prendre au jeu. Principal intérêt, une exactitude et un réalisme dans la description des troupes, persos et manœuvres qui nourriront certainement votre prochaine campagne AD&D d'envergure. L'originalité de ce roman tient à sa forme épistolaire (ça veut dire qu'il procède d'un échange de lettres, hé, Gros Bill), laissant toujours un certain flou dans ce qui s'est réellement passé. Bref, une ambiance de conspiration pas déplaisante ; à noter aussi, la figure d'Eorin Forêtnoire, ménestrel demi-elfe aux pouvoirs vaguement chamaniques et parfait PNJ. Regrettons seulement que l'éditeur n'ait pas serré la vis à l'auteur pour l'obliger à se débarrasser de tout ce qui alourdit son récit.
Inspi JdR : AD&D, JRTM, Warhammer...

P.Y. - Score 5/10

CETAGANDA

Lois McMaster Bujold
J'ai lu
Dispo 40 F

LES DEUX CRÉTINS DE L'ESPACE ET LEUR GODEMICHÉ MAGIQUE

L'impératrice douairière est morte, et Miles accompagné de son cousin Yvan, deux diplomates, voguent vers ses funérailles. Or la mission de Miles l'intellectuel déformé et de son acolyte, Yvan l'abruti notoire, est d'espionner les différentes ambassades d'Eta Ceta, ainsi que de trouver l'utilité d'un étrange godemiché qui leur est tombé dans les mains à leur arrivée. Ce roman dont le thème original n'est pas sans rappeler les meilleurs moments de Flash Gordon, offrira aux férus de bonnes idées des concepts aussi intéressants que l'arbre à chat (comprenez un arbre qui engendre des chats ?. . .) ou le diplomate en seau. Le background est épuré (vous n'aviez qu'à lire les tomes précédents, y en a tellement que j'ai perdu le compte), le style écrémé et l'histoire bien proprette. Un must à rajouter dans votre collection des meilleurs moments de Buck Rogers à la clinique de la Forêt noire.
Inspi JDR : Star wars, Buck Rogers, Trinity...

Sandy C. au bord du suicide... - Score 4/10

BABYLON 5 - Les Voix Psy

John Vornholt
J'ai Lu
Dispo 35 F

VOS PAUPIÈRES SONT LOURDES... VOUS VOUS SENTEZ LÉGER... LÉGER...



L'action de ce premier opus d'une série de romans basée sur la désormais célèbre série télé Babylon 5 se déroule juste après l'arrivée de Sheridan aux commandes de la station spatiale. Il nous conte l'histoire mouvementée du premier (et dernier ?) congrès de télépathes organisé sur B5. Les amateurs de la série auront le plaisir d'y retrouver leurs personnages préférés : Bester, Garibaldi, Talia Winters... L'ambiance de la série y est très bien rendue et de nombreux éléments sauront passionner les fans. Quant aux autres, à condition de pardonner les faiblesses de l'intrigue et du style, ils pourront toujours tenter de lire ce bouquin lorsque le sommeil tarde à venir.
Inspi JdR : Babylon 5

Geof. Score - 6/10 pour les fans,
3/10 pour les autres

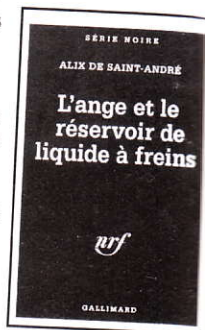
Réédition

L'ANGE ET LE RÉSERVOIR DE LIQUIDE À FREINS

Alix de Saint André
Gallimard / Série Noire
Dispo 40 F

ET DIEU DANS TOUT ÇA ?

Dans ce polar loufoque se croisent, pêle-mêle, le crash de deux nonnes en 2CV, un archiprêtre empoisonné, un prêtre béninois, et un ange (un vrai de vrai !) nommé Nestor, capable de vous protéger de la pluie avec ses ailes ! Le cadre (un pensionnat de jeunes filles, les années soixante-dix) et le choix des héroïnes (jeunes élèves et bonnes soeurs) créent une ambiance atypique, une douce folie entrecoupée de débats théologiques et de meurtres. Le tout est traité avec humour, sur un ton léger. Énigmes et suspens deviennent presque secondaires face à l'originalité des personnages et à l'inattendu des situations. Ces qualités rachètent, d'ailleurs, un rythme un peu lent et une fin un peu décevante.
Inspi JdR : INS/MV



Agnès de Chastillon - Score 7/10

ORAGES EN TERRE DE FRANCE

Michel Pagel
Fleuve Noir / SF Métal
Dispo 35 F

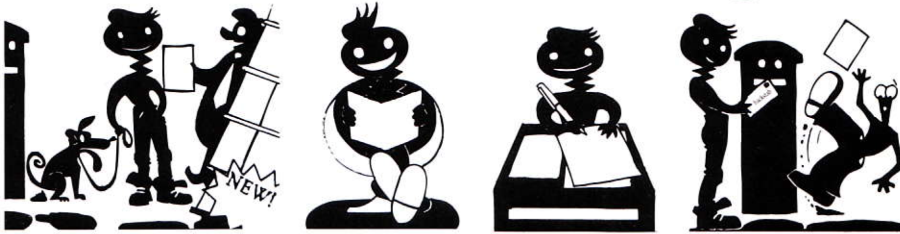
LES GUERRES DE RELIGION, ON SAIT QUAND ÇA COMMENCE...

Excuse à de nombreuses guerres, la religion est au centre de cette réédition de la collection Anticipation. Orages en terre de France relate en effet une guerre qui oppose depuis plus de mille ans les forces du Pape à celles de l'Archevêque de Canterbury. Dans cette ambiance de fin du monde, l'ouvrage retrace le destin d'une poignée de personnages parmi lesquels Clément Ader, un déserteur anglais et un télévangéliste français. Michel Pagel profite du récit pour critiquer ouvertement l'hypocrisie des religieux face au progrès. Après tout, doit-on vraiment suivre les Saintes Ecritures quand l'avenir tout entier d'un culte est en jeu ? En bref, un roman lourd de sous-entendus que bon nombre d'intégristes gagneraient à lire.
Inspi JdR : désolé, j'ai pas trouvé...

Michaël Croitoriu - Score 7/1



on a reçu ça...



backstab
Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

E-mail :
asmodee@club-internet.fr

Repréambule et autres grosses rigolades

C'est tellement beau que j'en ai la goutte à l'œil. Des lettres, mais des lettres... Du jamais vu ! Bien attrapé qu'il est le backstab. Et il y a de tout. À commencer bien sûr par les injures, de toutes sortes et dans tous les styles.
Il y a d'abord les chiées insultes envoyées façon Trois mousquetaires contre Pardaillan, corrigées quatre fois par maman prof de géo pour être sûr qu'il n'y a pas de faute d'orthographe (mais y en a quand même, hin ! hin !). Il y a les bafouilles qui mêlent savamment attaques directes, flagorneries faciles et propositions "constructives", style "vous êtes vraiment des gros cons mais sinon j'aime beaucoup ce que vous faites et je propose de mettre du Dèdkèndènsse pour jouer à Reutoulou". Il y a les feinteux à deux balles qui attribuent des notes à nos rubriques et qui trouvent que 35 F pour un dé c'est cher payé (et de rire), il y a ceux qui nous reprochent de ne pas avoir reproduit le cachet de cire rouge gravé main et la calligraphie néo-gothico-cryptique malhabile et au Bic de leurs précédentes missives, ceux qui ne comprennent pas pourquoi leur prose diarrhéique de 17 pages a été honteusement tronquée par un gratte-papier certainement hydrocéphale... ad libidum.
Mais dans cette masse de missives ô combien jubilatoires pour les indécrottables susceptibles acariâtres que nous sommes, on trouve également, enfin !, quelques lettres dans lesquelles on sent poindre les signes d'une activité cérébrale normale. Alors on dit bravo à ceux-là et surtout merde aux autres.

• Vous voulez de la franchise – et non de la haine – sans courtoisie maladive, en voilà :

Vous osez critiquer vos lecteurs – puis-je vous rappeler sans faire offense à votre intelligence que ce sont eux qui vous font vivre en achetant vos produits – suite à leur prétendu manque de connaissance de la langue française. En découvrant votre "magazine", quelle ne fut pas ma surprise en lisant les réponses au concours AG conseil. J'y découvris un "Fenryll" écrit avec un seul L. Certes, me direz-vous, les fautes d'orthographe ne peuvent concerner les noms propres. Je vous l'accorde, mais que dois-je penser des "les gagnants recevrons leurs cadeaux". Je me permets de vous rappeler que la désinence adéquate à la troisième personne du pluriel du futur simple de l'indicatif est –ont.
Je vous épargnerai la liste complète de vos multiples erreurs, tant de grammaire que de ponctuation. Je me contenterai de vous citer mes deux préférées : un verbe conjugué au passé composé (au lieu du subjonctif présent) après une conjonction de subordination [1] et un nom au pluriel après "sans" [2]. Je ne situerai point ces fautes car je présume que vos rédacteurs et éventuels relecteurs sont assez irréprochables pour que ce ne soient que des malencontreuses fautes de frappes.
Quant à votre vocabulaire, il exprime clairement votre connaissance du langage. On ne compte pas le nombre de fois où des mots, enfantins et quelques peu argotiques tels que "brouzoufs" ou "crétins" apparaissent.
La morale de tout ceci : il est toujours facile de voir les erreurs des autres que les siennes.
Quant au fond, il est aussi navrant que la forme. Vos articles sont inintéressants, vous ne faites que casser du sucre sur le dos des autres. Il y a donc fort à parier que Monsieur Tessier ait de bonnes remarques sur son jeu uniquement parce qu'il en écrit lui-même les critiques. (...)
En conséquence, on pourrait dire que j'ai lu mon premier et dernier numéro de Backstab le bien nommé* avec le même plaisir qu'on lit un numéro de Voici, pour entendre dire du mal de ceux qui réussissent mieux que vous.
Je n'achèterai ni ne lirai le prochain numéro de vos pitoyables œuvres, parce que 35FF pour un dé c'est un peu cher et que je sais pertinemment que vous ne publierez pas cette lettre, elle est bien trop longue ou tout du moins c'est l'excuse que vous pourriez invoquer. Cela vaudra mieux que de reconnaître vos méchancetés mal placées.
Je vous épargne mes salutations,



Valérie Delaître à Tendon (88).

*car vous critiquez sans laisser la moindre chance de répondre, donc dans le dos et que votre magazine c'est franchement du vol.

Ma douce tanche littéromane,

Ayant un brin de culture et de bon sens à vous opposer, je doute que ma lettre soit bien reçue de vous. Néanmoins, s'il vous arrive de délaisser le conseiller des grâces et la perlustration, approchez donc les commodités de la conversation et contentez comme moi l'envie qu'ils ont de vous embrasser, que nous puissions deviser.
Le petit fripier d'écrit que je suis le confesse : la plume est vulgivague et la prose pissatoire, jetées

toutes deux à la venvole, elles gambadent, rocambolent et, trop proches des gueux, blessent les yeux des péronnelles. Permettez, toutefois, que mon cataglottisme réponde à votre cacographie. J'aimerais comme vous manier les "il y a", "vous ne faites que" et autres sucres cassés si la pudeur et la légèreté ne m'en empêchaient. Votre langue est bien chargée, elle aime l'happelourde, bisbilles et pasquilles que les revêches se rebèquent à l'envie. À vous entendre, l'opprobre de l'homme tiendrait dans le fait de produire des signes qui accommodent le monde à sa complexion. J'apprécie votre simplicité... sans la partager. Car, moins vestale que Sardanapale, toujours je m'afflige d'une langue qui se fige.
Le bon usage d'icelle, n'en déplaise à l'aigre Grévisse, est celui de la vie, microbes compris.

Bien des bourgeons à votre habit vert !

(1) et (2) NDSR : d'après Monsieur Grévisse, l'emploi des conjonctions de subordination ne gouverne aucun mode en particulier, pas plus le subjonctif qu'un autre (mais c'est que ça frise la querelle d'experts !). D'après mon dictionnaire des pièges et difficultés de la langue française, "sans" se construit indifféremment avec le singulier ou le pluriel. Il ajoute même (un comble !) : "C'est généralement le sens qui décide".
Et pas une lectrice (?) qui a parcouru son "Passeport pour le bac de français" d'un derrière distrait.

• Vous vouliez des débats sur le contenu de Backstab, et bien soit, voilà un sujet :

(...) Ne pensez-vous pas (...) que les jeux de Space Opéra, les jeux futuristes style post-apocalyptique, que les jeux dans les mondes dit «d'heroic fantasy», que les jeux où les joueurs sont des espions, des flics ou des démons, sur terre ou en mer, bref que les JdR peuvent être (même un petit peu) classés pour permettre la création de scénarios globaux ? On pourrait même demander si c'est une bonne idée pour les prochains numéros de Backstab. Mais là encore je me demande si l'opinion de vos lecteurs peut véritablement influencer l'évolution de votre magazine.

Emmanuel Rassat de Cars (33).

cher Manu,

Tu as vu juste, backstab ne sera jamais une démocratie directe (c'est une entreprise de presse) et, qui plus est, LA opinion de UN de nos nombreux lecteurs ne changera pas à elle seule le contenu rédactionnel du magazine. À la limite, l'opinion de plusieurs milliers de lecteurs, je dis pas. En attendant, nous préférons croire que chaque jeu possède une spécificité suffisamment forte pour mériter une attention singulière. Si tu veux que ça change, tu sais ce qu'il te reste à faire ?

• Bonjour,

Je viens d'achever la lecture du n°10, et mon attention s'est focalisée sur le courrier des lecteurs. Mais ce n'est pas tant le contenu que l'introduction qui m'a frappé : votre déception face à ce qui semble être une absence de réflexions chez certains joueurs fait écho à mon désarroi face à l'évolution du monde ludique (JDR en tête ! ! !).
(...)
Je pense pouvoir me définir comme un vieux joueur (1981) et avoir une expérience de ce milieu suffisante pour me livrer à une réflexion sur les transformations qu'il a subis.
Au commencement (je sais ça fait biblique), c'était une sorte de Far West, au sens aventure du terme : les associations apparaissaient un peu partout et le JDR n'avait pas sa réputation sulfureuse. Les joueurs étaient curieux et ne rejetaient un jeu qu'après l'avoir testé. Attention je n'affirme pas que tout était beau et rose, loin s'en faut ; les 1ers scénarios étaient d'une simplicité déconcertante (portes, monstres, trésors), les jeux étaient peu nombreux et le plus souvent en anglais.
Cependant, il est un concept qu'aucun des joueurs n'oubliaient à l'époque : les jeux de rôles étaient avant tout des jeux et l'on prenait plaisir à s'amuser. Aujourd'hui, le rôle a pris le pas sur le jeu, le supplantant parfois. Je ne pense pas que ce soit un bien : on passe d'un extrême à l'autre. Plus grave encore, une fracture de plus en plus importante sépare les joueurs : d'une part les partisans de jeux où le rôle, l'ambiance, sont tout et d'autre part les fanatiques de l'action pour qui un perso se limite à des caractéristiques. La rencontre entre ces deux conceptions, bien qu'explosive, aurait pu constituer à mon sens un juste équilibre, l'âge d'or du JDR. Mais il n'en est rien : les camps se méprisent et se rejettent (...)



Croc, dans un précédent article, affirmait : "Joueurs bornés, je vous hais !". Je pense qu'il a raison : ne nous laissons plus mener par tel ou tel extrême.(...) Le rêve, je pense que c'est là l'avenir du jeu de rôle, ainsi que dans la diversité.
Je souhaite une longue vie à votre magazine.
Amicalement,

Fabien de Nevers.

• Bonne nuit,

Aïe ! p'us d'place. Qu'est-ce que je pourrais répondre de drôle et de court mais qui ne soit pas méchant. Euh... Non, pas ça, c'est méchant...

Ah ! ça y est, j'ai trouvé. Donc, cher Fabien, je trouve aussi qu'il faut prendre plaisir à jouer en s'amusant sinon on finit par s'emmerder en se distraisant, mais dix-treize ans maximum. Et puis de toute façon y a pas de mal à se faire du bien et puis aussi je suis d'accord avec Croc que j'aime vraiment beaucoup, en tout cas beaucoup plus que tous les autres pigistes qui font rien qu'à baver dans son dos.
Amicalement,
Botte en touche, de Nevers aussi.

•Réalisme et simulation

(...) Dans toutes les critiques que je lis dans votre magazine, on parle assez rarement de réalisme, si ce n'est pour le critiquer ou pour l'estimer dépasser. Une question se pose donc : qu'est-ce que le réalisme ? Doit on être hanté par ces vieux fantômes qui ont dominé notre découverte du jeu de rôle (Chivalry & Sorcery, Rolemaster, Légendes...) ? Réalisme implique-t-il complexité effarante, calculatrice scientifique et 8 heures de création de personnage ?

Erwan Gasté de Boisemont (95)

cherwan,

Le débat concernant le réalisme en matière de jeu de rôles est aussi vieux que le jeu de rôles lui-même. Mon opinion sur la question est que le vrai débat ne concerne pas tant le réalisme que la simulation. Si par réalisme on entend en effet la possibilité de prendre en compte et de modéliser par des règles l'ensemble des paramètres permettant de simuler une action "comme en vrai", on s'enfonce l'épée bâtarde bien profond, puisque c'est mathématiquement impossible et je vous épargne le laïus sur les ailes de papillon et l'ouragan. Et puis c'est surtout atrocement chiant. Certains jeux proposaient, par exemple, des règles permettant de prendre en compte l'influence du vent sur une flèche. Mais dès lors qu'on prend en compte le vent, pourquoi ne pas prendre en considération l'âge de l'arbre dont est issue la flèche, la quantité de caca d'oiseau collée dans les plumes de l'empennage, les répercutions d'un ongle incarné sur la concentration de l'archer, etc. Où s'arrête-t-on ? Au vent ou à l'ongle incarné ?
Un système de jeu bien fait ne doit donc pas, à mon avis, chercher à reproduire parfaitement la réalité, mais plutôt à l'interpréter en la simulant. Cette simulation de la réalité doit servir l'ambiance et le thème du jeu. Un système de règles pour un jeu de super-héros ne simulera pas les mêmes réalités physiques qu'un jeu d'investigation contemporain. Enfin, et toujours à mon avis, les règles doivent être assez élégantes pour ne pas ralentir le jeu inutilement.

CET HIVER, GARDEZ LA TÊTE FROIDE

Guillotine™

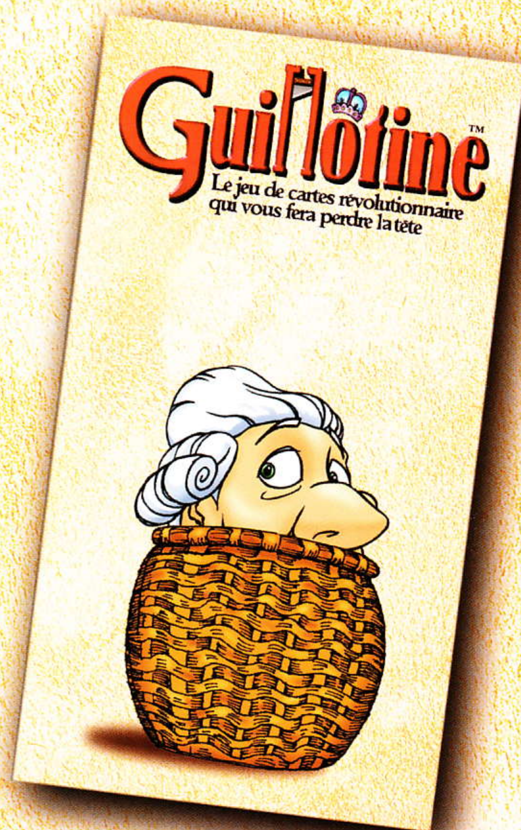
Le jeu de cartes révolutionnaire qui vous fera perdre la tête

Un jeu de Paul Peterson
pour 2 à 5 joueurs

Serez-vous suffisament habile pour corrompre les gardes et récupérer Marie Antoinette ?
Ou perdrez-vous des points en décapitant malencontreusement le Héros du Peuple ?

À vous de jouer…





Un jeu pour toute la famille
à partir de 10 ans.

Illustré avec humour par
Quinton Hoover et Mike Raabe



